
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #236 | 3,50€
Play manía
GRATIS GUÍA DETROIT BECOME HUMAN
32 PÁGINAS
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
DETROIT BECOME HUMAN
¡YA LO HEMOS JUGADO!
DAYS GONE
Sobrevivimos al apocalipsis zombi... en moto
¡BIENVENIDOS A JURASSIC PARK!
ANALIZAMOS Jurassic World Evolution
RETROPLAY La historia de la saga
NOVEDADES
LEGO LOS INCREÍBLES
DETROIT: BECOME HUMAN
DARK SOULS REMASTERED
MOTOGP 18
ONRUSH
VAMPYR
COMPARATIVA
LAS MEJORES AVENTURAS GRÁFICAS E INTERACTIVAS
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
+ TODOS LOS BOMBAZOS DEL E3
RESIDENT EVIL 2 · DEVIL MAY CRY 5 · THE LAST OF US PART II
CYBERPUNK 2077 · KINGDOM HEARTS III · FALLOUT 76
DEATH STRANDING · THE DIVISION 2 · JUST CAUSE 4 · HITMAN 2...
BATTLEFIELD V MUESTRA SUS ARMAS
Todo sobre su Campaña, Multijugador, Cooperativo, Battle Royale...
EL FÚTBOL ES ASÍ
Descubre los fichajes de FIFA 19 y PES 2019
VAMPIROS EN PLAYSTATION
Un mito escrito en sangre
GrupoV
Playmanía 236 Precio 3,50€
8 424094 800032 00236

MotoGP™18

INCORPÓRATE A LA NUEVA TEMPORADA 2018 DE MotoGP™





7 DE JUNIO 2018*













*Nintendo Switch estará disponible más tarde








motogpvideogame.com | #motogpvideogame

MILESTONE

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Una auténtica fábrica de sueños

Escribo estas líneas el día que el E3 cierra sus puertas. Una cita anual con el futuro del entretenimiento "electrónico" en el que las compañías lucen sus mejores galas y nos presentan los juegos que vamos a poder disfrutar en los próximos meses (bueno, o años, depende del título). Una verdadera fábrica de sueños para los que amamos este mundillo, ¿verdad?

Pero los sueños unas veces se cumplen y otras no. En este E3 hemos cumplido nuestro sueño de ver por fin el "remake" de *Resident Evil 2*, anunciado en 2015 y del que no habíamos podido ver nada hasta ahora y que tiene una pinta BRUTAL. Como *Cyberpunk 2077*, considerado por muchos "el juego del E3" (una opinión que comparto, a la vez que no entiendo a los que le critícan que sea en primera persona). A titulo personal, también me ha hecho especial ilusión *Nioh 2* (no me lo esperaba) y *Sekiro: Shadows Die Twice*.

Lo nuevo de From Software será una aventura de samuráis y, pese a sus guiños a *Bloodborne* y a los *Souls*, estará más cerca de los *Tenchu* (una licencia que, por cierto, pertenece a From Software ya que se la compró a Activision en 2004). Pero lo mejor de este E3 ha sido ver a tanto personaje femenino protagonizando los juegos más punteros (incluyendo franquicias tradicionalmente dominadas por "machotes"). Queda mucho por recorrer en este sentido, pero ésta es la dirección correcta.

En cuanto a sueños no cumplidos, yo me he quedado con ganas de ver el juego de Los Vengadores y lo nuevo de Rocksteady. Y también algo más elaborado sobre *TES VI* que ese mísero teaser con el logo y... nada más. Sea como fuere, ha sido un gran E3 y os hemos preparado un reportaje de 16 páginas con los mejores juegos: *The Last of Us Part II, Assassin's Creed: Odyssey, Devil May Cry 5, Fallout 76, Death Stranding*... Por lo demás, en este número tenemos vampiros, zombis y dinosaurios. ¿Qué podría salir mal?

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

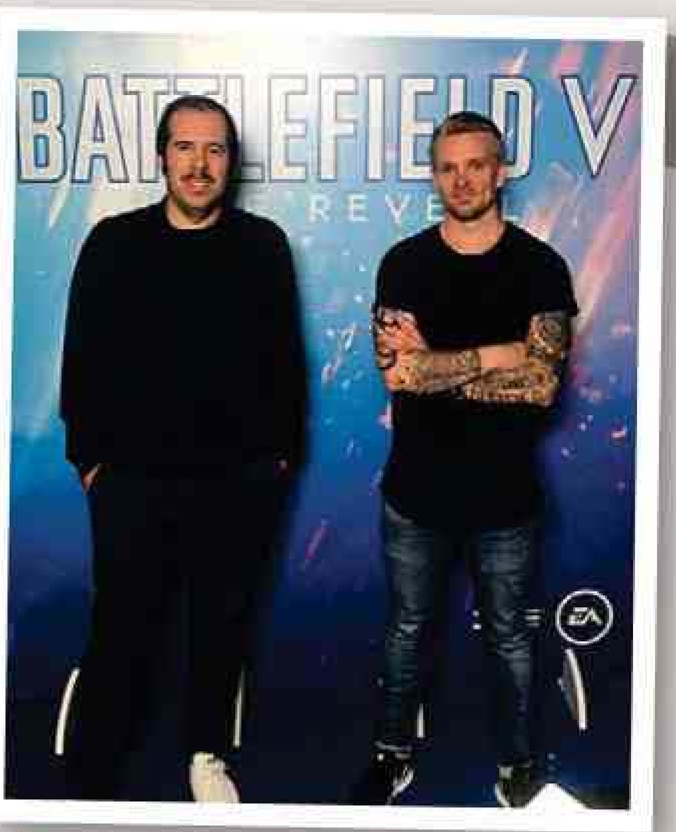
Este mes nos ha dado tiempo a... patearnos medio mundo para tratar de probar la mayor cantidad de juegos posible antes de la vorágine del E3.



Dani Acal estuvo en el evento pre E3 que organizó Square Enix, en el que le mostraron *Shadow of the Tomb Raider, Dragon Quest XI*...



Borja Abadie probó *Metro Exodus* en primicia y entrevistó a Dmitry Glukhovsky, autor de las novelas que inspiran la saga.



Borja también estuvo en Londres en el "adelanto" que nos hizo EA de su *Battlefield V*. Allí pudo comprobar sus virtudes y charlar con Daniel Berlin, su director de diseño.

Lo que nos habéis dicho...

Tus deseos son órdenes



@DledoU6
El mes pasado os pedí la mini-guia de #GodofWar y habéis cumplido con creces.

Así está el patio



@Och8bitsMania
Ofrecer una edición coleccionista sin juego... ¿No les da vergüenza? Así está el patio en la industria, una falta de respeto absoluta al usuario de videojuegos.

Busca, compara...



@FranLB78
Por cierto, me encanta vuestra sección de "comparativas". Me chiflan los ránkings.

Praise the Souls



@IVANius78
Gran reportaje en @revisplaymania #235 sobre la influencia de la saga *Souls*... Verdaderas obras maestras que son mucho más que una dificultad elevada. Imprescindibles y únicas.

Digital no, gracias



@AkorisRising
Me hace mucha gracia lo de la BSO digital y el libro de arte digital en las ediciones de coleccionista. Los coleccionistas quieren cosas físicas, no digitales.

Famosos en portada



@bonosjrvm
Al ver a Jesse Williams en la portada de la #playmania235 creia estar viendo una revista de #AnatomiaDeGrey.

El tamaño importa



@kidsgontato
Una consulta @revisplaymania. Como fervientes defensores de la saga #Yakuza como sé que sois os hago esta pregunta: ¿los subtitulos son generosos? El idioma me es igual, pero en este caso el tamaño importa.

Rellenando huecos



@SombraSpiral
Muchas gracias por ayudar a llenar el hueco que han dejado los manuales.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #236



PÁGINA 14



REPORTAJE

EN PORTADA

Todas las novedades del E3

» **Así son los mejores juegos** de la feria de Los Ángeles: *Assassin's Creed: Odyssey, Resident Evil 2, Cyberpunk 2077, Devil May Cry 5...*

PÁGINA 38



REPORTAJE

» **Te adelantamos** los nuevos fichajes de *FIFA 19* y *PES 2019* para hacer frente a la nueva temporada "futbolera".



REPORTAJE

PÁGINA 42

» **Days Gone** no es el típico "juego de zombis". Lo hemos probado y te contamos nuestras primeras impresiones.

PÁGINA 30

REPORTAJE

Battlefield V nos enseña sus armas

Los chicos de DICE nos han mostrado todas las virtudes de su nuevo shooter bélico ambientado en una Segunda Guerra Mundial muy "atípica".

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

TEAM SONIC RACING | PS4 | SEGA/SUMO DIGITAL | VELOCIDAD | INVIERNO

Team Sonic Racing será un arcade de velocidad en el que se competirá por equipos de tres. La cooperación tendrá su premio.

Sonic y sus amigos siguen en carrera

SEGA PISA A FONDO CON *TEAM SONIC RACING*, UN ARCADE PARA DISFRUTAR EN EQUIPO

Ni Sonic, ni Sega, ni Sumo Digital cejan en su empeño de tratar de alcanzar a Mario al volante de un kart. Tras el divertido *Sonic & Sega All-Stars Racing* y su secuela *Transformed*, van a pegar un volantazo con *Team Sonic Racing*, otro arcade de carreras que se desmarcará de los anteriores presentando sólo personajes de los juegos de Sonic (es decir, nada de invitados de otros juegos de Sega) y apostando por las carreras por equipos.

Tanto online como a pantalla partida, la idea es que compitamos en equipos de tres jugadores (cada carrera presentará 4 equipos, es decir, 12 vehículos en pista, cada uno con sus características y personalizables). Y corriendo en equipo podremos realizar acciones especiales conjuntas, desde aprovechar el rebufo de un compañero para pillar un turbo extra hasta intercambiarnos los "power ups". Porque no van a faltar 14 ítems (llamados Wisps) ofensivos y defensivos para "amenizar" estas carreras. Y con nuestras acciones en equipo desataremos nuestros poder Team Ultimate.

***Team Sonic Racing* presentará 15 personajes.** De momento hemos podido jugar con dos equipos: el Team Sonic (Sonic, Knuckles y Tails) y el Team Dark (Shadow, Rouge y E-123 Omega). Por supuesto, también podremos jugar en solitario, en modos como Gran Prix, Exhibición, Contrarreloj y Team Adventure (una especie de modo Historia). En cuanto a la conducción, es 100% arcade (con sus derrapes, turbos y demás). Recorrer estos circuitos (que presentarán algunas bifurcaciones y rutas alternativas) será una auténtica delicia. Y podremos hacerlo este invierno.

Lo probamos en primicia

Sega nos invitó a sus oficinas en Londres para poder probarlo en primicia antes del E3. Allí nos echamos nuestras primeras carreras.



Dani Acal visitó la oficina de Sega en Londres, ubicada en un edificio que enamora desde su fachada.



Richard Acherki y Sumo Digital se encargan de este arcade de carreras protagonizado por Sonic y amigos.



■ Ofrecerá variados modos de juego para disfrutar tanto en solitario como multijugador (online o hasta 4 jugadores a pantalla partida).





■ En las carreras habrá 14 "power-ups" (llamados Wisps) ofensivos y defensivos, que podremos intercambiar con nuestros dos compañeros.





SUBEN



LOS JUEGAZOS PRESENTADOS EN EL E3

Un año más asistimos a la feria de videojuegos más importante, por la que desfilaron juegos como *The Last of Us II, Death Stranding, Kingdom Hearts III, Devil May Cry 5, Cyberpunk 2077, Nioh 2...* ¡Una auténtica fábrica de sueños!

LA ÚLTIMA OBRA DE QUANTIC DREAM

Sus juegos no suelen dejar indiferente a nadie, pero con *Detroit: Become Human* David Cage y su estudio se han sacado de la chistera su mejor trabajo hasta la fecha, logrando una aventura interactiva imprescindible para nuestra PS4.

OVERWATCH CUMPLE DOS AÑOS

Overwatch cumple su segundo aniversario y Blizzard ha compartido algunos datos para celebrarlo. En estos dos años ha alcanzado los 40 millones de jugadore e introducido 15 nuevos mapas y más de 2050 objetos añadidos. ¡Y en total se han inflingido 38.628.596.697.745 puntos de daño!

BAJAN

ALGUNOS RETRASOS DE JUEGOS ESPERADOS

Algunos juegos que esperábamos para este año se van a retrasar hasta el año que viene. Como por ejemplo *Kingdom Hearts III* (que se va a enero de 2019), *Metro Exodus* (que finalmente llegará el 22 de febrero) o *Shenmue III* (que como muchos nos temíamos no llegará hasta 2019).

CIERRA EL ESTUDIO DE CLIFF BLESZINSKI

Cliff Bleszinski, creador de *Gears of War*, anunció el cierre de su estudio Boss Key Productions, tras el fracaso de *LawBreakers* y el tibio recibimiento a su tardío battle royale *Radical Heights*.

LOS JUEGOS DE TENIS

Teníamos ganas de practicar este deporte en PS4, pero los últimos juegos de tenis no han cumplido las expectativas. *AO International Tennis* técnicamente es flojo, su jugabilidad es cuestionable y le faltan licencias. Algo mejor ha salido *Tennis World Tour*, aunque le falte contenido "de primeras" que irán añadiendo en el futuro.



La destrucción de los entornos es uno de los aspectos que más sorprendieron en su día.

Las amenazas a las que haremos frente no serán pocas ni pequeñas.

El uso de vehículos es fundamental para movernos por su enorme mapeado.

Cuando revivir una guerra tiene sentido

RED FACTION: GUERRILLA RE-MARS-TERED | THQ NORDIC | PS4 | 3 DE JULIO

"El Día de la Independencia de Marte será el 3 de julio". De esta manera THQ Nordic confirma el lanzamiento de la remasterización de *Red Faction: Guerrilla*. Un título que salió en PS3 en 2009 y que destacó por las posibilidades de destrucción del entorno en un inmenso mundo abierto. Mucho ha llovido desde entonces y es por esto que un simple port o una vaga remasterización no serían suficientes para hacer justicia a un juego cuyo mayor pecado fue adelantarse demasiado a su tiempo. Estamos ante una remasterización sí, pero trabajada al detalle. Con texturas y características gráficas ampliamente modificadas. Revisando por completo el renderizado de sombras e iluminación. Alcanzando los 60 frames en PS4 Slim y proporcionando unos majestuosos 4K en PS4 Pro. Aun está por ver si sus mecánicas no han envejecido mal; si el "gunplay" se siente tan frenético como en su día; si su mundo abierto, llamativo entonces, no palidece frente a los máximos exponentes de la actual generación. Lo que sí está claro es que es una remasterización hecha con cariño y dedicación. Tratando de que los riesgos del pasado sean los aciertos del presente.



El elenco de *Super Villanos* será enorme y la personalización más variada que nunca.



El tono hilarante de LEGO estará presente pero ahora aún más desatado.

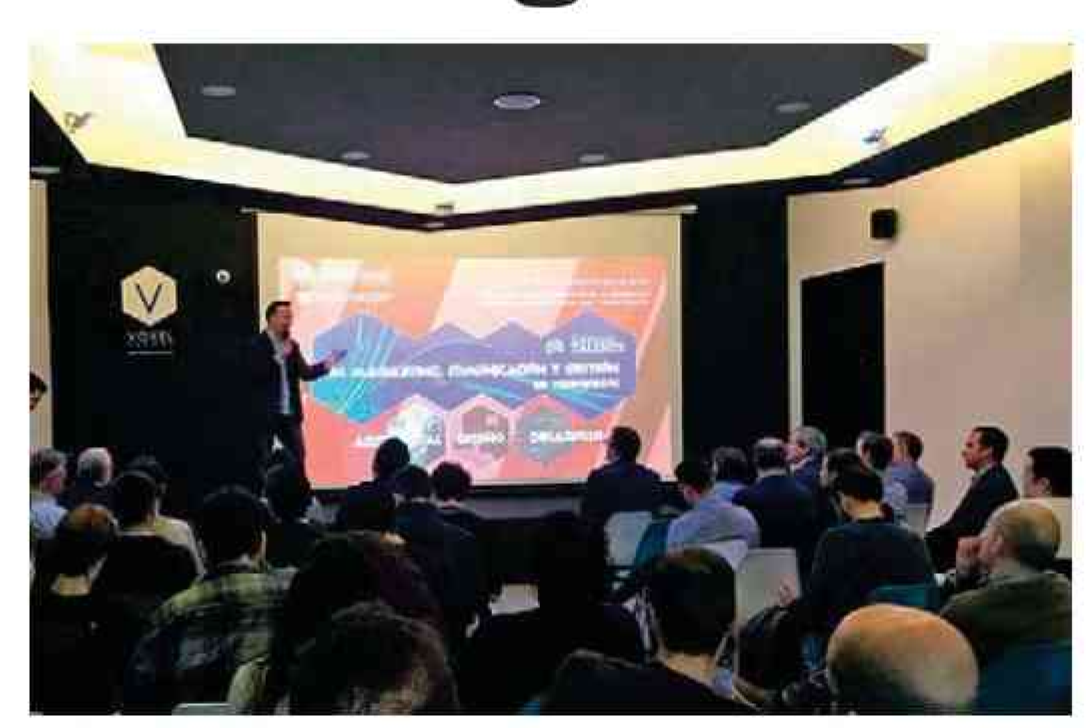
LEGO DC SUPER VILLANOS | TT GAMES | PS4 | 19 DE OCTUBRE

Haz el mal y no mires a quién... es divertido

Warner ha anunciado *LEGO DC Super Villanos*. Una aventura con un desarrollo "marca de la casa" en la que podremos encarnar a Harley Quinn, el Joker, Lex Luthor... sin sentirnos mal. Por fin nos dan la oportunidad de ser malos y disfrutarlo. Desde TT Games prometen una inolvidable y desternillante aventura protagonizada por los malotes de DC en la que además podremos crear nuestro propio super villano, poniendo la personalización del juego en el centro de la historia. En *LEGO DC Super Villanos* la Liga de la Justicia ha desaparecido. En su lugar surgen unos héroes de un universo paralelo que se dan a conocer como el Sindicato de la Justicia. Tú estás al mando de la Legión de Supervillanos y tu objetivo será frustrar los misteriosos planes de los forasteros. El futuro del mal depende de ti.

Construyendo las bases de una industria en auge

Sony Interactive Entertainment España ha anunciado la segunda edición del Máster Propio UCM PlayStation Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos, en un evento celebrado en Voxel, la escuela profesional de artes digitales, donde actualmente se imparte este programa. Sin duda, una iniciativa necesaria para profesionalizar y enriquecer la industria española.



El mejor prototipo desarrollado por los alumnos pasará directamente a la final de los premios *PlayStation Talents*.



En un mundo devastado y violento, la supervivencia será un bien al alcance de pocos.

CODE VEIN | BANDAI NAMCO | PS4 | 28 DE SEPTIEMBRE

La matanza tiene fecha

Al fin conocemos el día en el que el impactante "souls-like" de Bandai Namco se estrenará en nuestras PS4. El 28 de septiembre podremos hacernos con él tanto en su versión estandar como en la coleccionista. Esta última vendrá acompañada de una figura exclusiva de Mia Karnstein (uno de los personajes principales). Con un tamaño de 17 centímetros no dejará a nadie indiferente con su buen acabado y letal velo de sangre. Además, dicha edición vendrá acompañada de la banda sonora, un libro de arte digital y un set de personalización para el juego. Por otro lado, los jugadores que reserven el juego en las tiendas que participen de esta promoción recibirán tres armas de *God Eater*. También recibirán un velo de sangre especial (Garra Venenosa). Por último se harán con un conjunto de accesorios que incluye sellos de comunicación para el multijugador, nuevos elementos de personalización y el Heraldo, un nucleo que proporciona características especiales a su poseedor. Ya queda menos para disfrutarlo. Por ahora, lo mostrado desprende una estética con personalidad propia y unos combates que prometen ser duros y sangrientos.



Los combates serán brutales. No está de más ir bien acompañados si queremos esquivar a la muerte.



Tu abrigo y máscara se llaman velo de sangre. Hay varios tipos, cada uno con sus características.

EN POCAS PALABRAS

EDICIÓN 20 ANIVERSARIO

LEBRON JAMES "DA LA CARA"

2K Games ha anunciado que el tres veces campeón y cuatro veces MVP de la **NBA LeBron James será portada de la Edición 20 Aniversario de *NBA 2K19*.** Para conmemorar estas dos décadas en lo más alto de la simulación deportiva, la edición vendrá acompañada de una **gran cantidad de contenidos digitales y físicos.** Estará disponible el **11 de septiembre de 2018.**

BAILOTEO "MADE IN JAPAN"

LA SAGA *PERSONA* SALE DE PARRANDA

Los amantes de esta saga rolera japonesa estáis de enhorabuena ya que **ATLUS/SEGA** lanzará en **Europa y América *Persona 3: Dancing in Moonlight* y *Persona 5: Dancing in Starlight*.** Ambos títulos de baile llegarán a **PS4 y PSVita a principios de 2019.** La versión de PS4 será **compatible con PS VR.**



PARRILLA DE SALIDA

DEL CHIRINGUITO AL MONOPLAZA

Codemasters y **Koch Media** han hecho pública la fecha en la que lanzarán su esperadísimo simulador de la categoría reina del automovilismo. El **24 de agosto,** coincidiendo con la disputa del Gran Premio de Bélgica en el icónico circuito de Spa-Francorchamps, ***F1 2018* estará disponible para tu PS4.**

ES HORA DE PIRATEAR

EL REINO DE OOO, PASADO POR AGUA

El próximo **20 de julio** se pone a la venta ***Hora de Aventuras: Piratas del Enchiridión***. Controla a Finn, Jake, BMO y Marceline en una épica odisea en la que recorreremos **libremente el mundo de Ooo** por tierra y mar.



CASTING HUNTER

MONSTRUOS DE LA GRAN PANTALLA

La productora alemana ***Constantin Film*** ha reunido, una vez más, a **gran parte del equipo** responsable de la exitosa **saga cinematográfica de Resident Evil** para la **adaptación de *Monster Hunter*. Paul W. S. Anderson volverá a dirigir** tras las cámaras y la icónica **Mila Jovovich** protagonizará la película.

TRANSILVANIA EN VERANO

COMO EN EL HOTEL, EN NINGÚN SITIO

De la mano de **Bandai Namco** llega el próximo **7 de julio *Hotel Transilvania 3: Monstruos a Bordo*.** Un juego para toda la familia en el que **acompañaremos a la pandilla de Drac en una aventura misteriosa** a través de las legendarias Islas Perdidas. Salva a tus amigos desaparecidos: **Frankestein, la momia Murray y Wayne el hombre lobo.**



HABEMUS FECHA

LA MÚSICA MATA A LAS FIERAS

Koch Media ha anunciado la fecha de lanzamiento de ***Shining Resonance Refrain***. El próximo **10 de julio** podremos disfrutar de esta **remasterización de un gran juego de PS3 que jamás llegó a occidente.**

FORAJIDO COLECCIONISTA

LA BUENA, LA BELLA Y LA CARA

Rockstar Games ha anunciado los contenidos extras de las diferentes ediciones de ***Red Dead Redemption 2***. Desde caballos, kits de supervivencia, mapas del tesoro, bonificaciones de dinero, **misiones exclusivas, atuendos, acceso a más armas,** potenciadores y descuentos... incluso dinero para *GTA Online*. Por supuesto, **ya podéis reservarlas.**



¿QUÉ PASA CON...?

... el proyecto de Los Vengadores?

Teníamos muchas ganas de ver por fin el juego de Los Vengadores que están preparando en Crystal Dynamics. Pero por desgracia, Square Enix no lo ha mostrado en este E3. Las razones no han trascendido. Tampoco estuvo *Left Alive*.

... el lanzamiento de *Soul Calibur VI*?

Bandai Namco ha anunciado que *Soul Calibur VI* (que argumentalmente será una precuela de la saga) saldrá el 19 de octubre.Tendrá una edición coleccionista con la BSO y una figura de Sophitia.



... el nuevo juego de Rocksteady?

Otra de las ausencias más sonadas en el pasado E3 fue la del nuevo juego de Rocksteady. Habrá que esperar un poco más para ver en qué trabajan los creadores de la serie *Batman: Arkham*. Eso sí, Warner nos sorprendió con *Hitman 2* y *Dying Light 2*. Que no son poca cosa.

... *Fist of the North Star: Lost Paradise*?

El pasado 8 de marzo salió en Japón *Hokuto ga Gotoku*, un juego inspirado en El Puño de la Estrella del Norte desarrollado por los responsables de la saga *Yakuza*. Pues han confirmado que llegará a occidente el 2 de octubre, bajo el título *Fist of the North Star: Lost Paradise* y con voces en japonés y textos en inglés.

... la nueva entrega de *Dead or Alive*?

Koei Tecmo confirmó que *Dead or Alive 6* saldrá en 2019. Está siendo desarrollado de nuevo por Team Ninja y promete ser la entrega más asequible de la serie con luchadores conocidos y nuevos.



TWIN MIRROR | PS4 | BANDAI NAMCO | 2019

A veces lo que el corazón sabe, la mente lo olvida

En uno de sus anuncios diarios previos al E3, Sony ha anunciado *Twin Mirror*. Un thriller psicológico que nace de la colaboración entre Bandai Namco y Dontnod. La historia la protagoniza Sam, un hombre que vuelve a su ciudad natal para asistir al funeral de su mejor amigo. Al día siguiente, Sam despierta en su hotel cubierto de sangre e incapaz de recordar qué ha pasado.



■ En esta historia de suspense nos embarcaremos en una complicada investigación para recobrar la memoria de Sam.

■ Sólo con el trailer presentado en el pasado E3 ya han conseguido que adoremos a Chris

THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT | SQUARE ENIX | PS4 | 26 DE JUNIO

La infancia también es extraña

Dontnod Entertainment ha sorprendido a propios y extraños con el anuncio de *The Awesome Adventures of Captain Spirit*. Una aventura interactiva situada en el mismo universo que su afamado *Life is Strange* y que enlaza argumentalmente con su esperada segunda entrega.

En esta ocasión nos ponemos en la piel de Chris, un imaginativo niño de diez años que se evade de las tragedias que le rodean gracias a las épicas aventuras que vive con su alter ego: Captain Spirit. Esa dicotomía entre realidad y fantasía será la tónica predominante de una historia que promete ser tan emotiva como singular. Seguir adelante sabiendo que su madre ya no está. Tener como referente a un padre hundido en el fondo de un botellín de cerveza. Confiar en sí mismo a pesar de sentirse como un paria en el colegio. El camino hacia la felicidad de Chris no será sencillo pero estamos seguros de que, ante ese entorno hostil, la inocencia y creatividad de su mundo interior será capaz de sanar cualquier herida. Las suyas y, por qué no, quizás también algunas nuestras.

A partir de este mismo 26 de junio podremos disfrutar de esta prometedora experiencia que, por si fuera poco, se podrá descargar de la PlayStation Store totalmente gratis. Todo un detallazo por parte del estudio francés.



■ El incentivo de ser gratuito, además de las credenciales del estudio, hacen que su descarga sea prácticamente obligada.



■ Algunas de nuestras decisiones y acciones servirán de enlace para tu experiencia en *Life is Strange 2*.

Es ley de vida



Bruno Sol
@YeOldeNemesis

Algunos caen en la cuenta a los 30, los más afortunados a los 40. Pero tarde o temprano por tu boca acaban saliendo las mismas frases que te decía tu padre respecto al cine o la música, pero trasladadas al mundo del videojuego. Un día descubres que el último pelotazo, el juego del que todos hablan, no te dice nada. A mí me sucedió en su día con Minecraft y sobre todo me está pasando con Fortnite. Hace unas semanas me atreví a descargarlo en PlayStation 4 y no me enteré de nada. No es que me dieran una paliza, eso ya me sucede desde hace años con el multijugador de Call of Duty y similares. Es que simplemente no me divertía. No le encontraba la gracia. Como le pasaba a mi padre con las comedias de John Landis o cuando me oía escuchando Heavy Metal. ¿Cómo puede pasar? Si no soy un señor may… AY DIOS. QUE LO SOY.

Puede que algunos lo hayáis vivido ya. Otros, los más jóvenes, aún no habéis sufrido esta temible revelación. En mi caso vengo de la primera generación que creció con los videojuegos. MIs padres jamás se sentaron a jugar conmigo al ordenador y posteriormente a la consola. No es que despreciaran los videojuegos por su violencia o "por comerme el coco". Es que simplemente no entendían de qué narices iba todo esto. De hecho mi madre aún mantiene la esperanza de que algún día encuentre un trabajo "de verdad", tras 26 años trabajando en la prensa del videojuego. Pero ahora estamos en un mercado muy distinto, en el que aquellos chavales que crecieron con las consolas o los ordenadores de 8 y 16 bits son padres. Y no de niños pequeños: tienen adolescentes en su casa que reaccionan con la misma extrañeza ante la alegría de sus progenitores por el lanzamiento de un recopilatorio de Mega Drive como yo miraba al mío cuando llegaba a casa con el último vinilo de Alfredo Kraus.

Los videojuegos han pasado de ser "un juguete para críos" a convertirse en algo tan respetable como el cine o la música. En realidad siempre lo ha sido. Pero es ahora, con varias generaciones de jugadores compartiendo un mismo mercado, cuando realmente ha alcanzado el mismo estatus que el resto de las ramas del entretenimiento. Pero cuando uno se ha subido siempre a la última ola, el juego del momento, descubrir que te has quedado atrás es bastante duro. Puedes disimular, o esforzarte por encontrar "ese algo" que vuelve locos a los chavales, pero al final acabarás dándote cuenta de que algo ha cambiado en tu interior.

Por supuesto, no debes rendirte. El mercado es lo suficientemente grande para todos. Hay vida más allá del retro y cada mes aparecen novedades capaces de enganchar a jugadores de todas las edades. Simplemente tienes que mentalizarte de que ya no vas a poder abarcarlo todo. Yo desinstalé el Fortnite de la PS4 y me puse a jugar con Yakuza 6. Y no voy a tirar la toalla: seguiré trabajando en la prensa de los videojuegos hasta que me toque la lotería o me revienten las arterias. Puede que sea una reliquia, pero no me avergüenzo de ello. Tenemos que asumir que ya no somos los reyes o las reinas del mambo. Que aunque hayas malgastado años de tu vida con los FPS no tiene que gustarte forzosamente la moda de los Battle Royale. Simplemente ha llegado el momento de ceder el protagonismo a las nuevas generaciones. Es ley de vida.

Puede que tus hijos o sobrinos te miren como a un dinosaurio porque no te gusta Fortnite. Pero tranquilo. Ya les tocará a ellos, tarde o temprano..

UN DÍA DESCUBRES QUE NO TE GUSTA *FORTNITE* Y EMPIEZAS A SOLTAR LAS MISMAS FRASES QUE DECÍA TU PADRE SOBRE TUS GUSTOS MUSICALES.













TODAS LAS NOVEDADES DEL E3™ 2018

Una vez al año, durante una semana, el tiempo se detiene, se aceleran los corazones, se suceden los anuncios y la ilusión de los aficionados a la industria del videojuego se dispara por las nubes. Es, ya lo sabéis, tiempo de disfrutar del E3.

Con los pies en la tierra. Así podría resumirse esta edición de la feria más importante del mundo de los videojuegos. En otras ocasiones, el "hype" fue el verdadero protagonista. Este año, sin embargo, las certidumbres, las fechas de salida y los "gameplays" mostrando los juegos en sí, han sido las estrellas del evento.

La conferencia de Sony nos dejó alucinados gracias a los vídeos de un cuarteto de grandes aventuras exclusivas para PS4: *The Last of Us Part II*, *Spider-Man*, *Death Stranding* y *Ghost of Tsushima*. Lo mejor, como decíamos, es que todos ellos se mostraron con gameplays y no secuencias cinemáticas, mostrando cómo serán de verdad estos juegazos tan esperados. Además, también hemos podido disfrutar de anuncios, vídeos y de la revelación de fechas de salida de títulos de otras compañías, como *Kingdom Hearts III*, *Rage 2*, *Assassin's Creed: Odyssey*, *Devil May Cry 5*, el alucinante remake de *Resident Evil 2*, *Anthem* o *Sekiro: Shadows Die Twice*, por poner algunos ejemplos. Sin embargo, si alguien al margen de Sony se ha llevado este E3 de calle ha sido *Cyberpunk 2077*, que nos tiene absolutamente alucinados. En un horizonte más lejano, además, ya soñamos con *Starfield*, *The Elder Scrolls VI* o con *Star Wars Jedi Fallen Order*, títulos que se anunciaron pero poco más. Pónganse cómodos, pasen y lean, que hay mucho más que leer en este gigantesco reportaje.

■ **La Guerra del Peloponeso**, entre Atenas y Esparta, será el eje de la entrega más grandiosa de todas.

PS4 | UBISOFT QUEBEC | ACCIÓN RPG | 5 DE OCTUBRE

Assassin's Creed Odyssey

La saga de Ubisoft se traslada a la Antigua Grecia, con protagonista por partida doble para la entrega más ambiciosa y "rolera".

Las filtraciones (intencionadas o no) ya habían destapado la sorpresa: el próximo *Assassin's Creed* estará ambientado en la Antigua Grecia. Pero Ubisoft Quebec había reservado sus mejores cartas para el evento de la compañía en el E3, dejando impresionado al público de medio mundo. *Assassin's Creed Odyssey* va a ser puro espectáculo visual, pero también el juego con más aspiraciones de toda la serie *Assassin's*.

Esta nueva entrega quiere poner el énfasis en los elementos más "roleros". Así, tendremos varias opciones de diálogo, la posibilidad de entablar romances y, lo más importante: podremos escoger el sexo de nuestro protagonista. Nada más comenzar, Odyssey nos dará a elegir entre Kassandra o Alexios. No serán dos personajes independientes (como los hermanos Jacob y Evie Frye de *Assassin's Creed: Syndicate*), sino las dos caras de una misma moneda. Tanto Alexios como Kassandra tendrán la misma historia y orígenes: abandonado a su muerte en su infancia, nuestro personaje pasará de ser un mercenario perseguido a convertirse en el gran héroe de Atenas. Como descendiente del mismísimo Leónidas, el (o la) protagonista tiene acceso a la lanza que perteneció a este rey. Este objeto nos dará acceso a poderes especiales, que podremos mejorar al ganar experiencia. Será un sistema similar al de *Origins*, permitiendo desbloquear nuevas habilidades en categorías como Cazador, Guerrero o Assassin. *Odyssey* tendrá la Guerra del Peloponeso como telón de fondo, en la que podremos elegir entre apoyar a Atenas o a Esparta. Dos "protas" distintos, dos bandos a escoger y muchos desafíos que afrontar: desde librar batallas masivas hasta combates navales, contratos como cazarrecompensas, búsqueda de tesoros, monstruos mitológicos, múltiples finales... ¡Casi nada!

Podemos elegir entre Kassandra o Alexios. Su destino cambiará según las decisiones que tomemos.

PRIMERA IMPRESIÓN: La Antigua Grecia es una época llena de posibilidades, perfecta para *Odyssey*. Opciones como escoger el sexo del personaje o su bando indican que será la entrega más rejugable.



The Last of Us Part II ha dejado con la boca abierta a todos los que hemos visto su último tráiler.

Ellie ha crecido desde el primer *TLOU* y se ha convertido en una superviviente capaz de todo, al estilo Joel.

The Last of Us Part II

Ellie apareció abriendo la conferencia de Sony para coronar el final de este E3 2018 y convertirse en lo más aclamado de toda la feria angelina.

PS4 | NAUGHTY DOG | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Un beso entre dos mujeres ha levantado más polémica que toda la violencia en los videojuegos junta. Es triste comprobar cómo reaccionan algunos ante una escena que no debería escandalizar a nadie. Ojalá esto sirva para cambiar ciertas mentalidades. Dicho esto, centrémonos en la nueva aventura de Naughty Dog.

Tras la escena del baile, en la que Ellie besaba a su novia, la secuencia cinemática se convirtió, casi sin que pudiéramos distinguirlas, en verdadera jugabilidad. Ellie se enfrentaba, con una violencia asombrosamente cruda y realista, contra una horda de enemigos que trataban de dar con ella por todos los medios. Las señas de identidad de la primera entrega parece que volverán por todo lo alto, como la infiltración y el sigilo, que ahora nos permitirán detalles tan chulos como escondernos bajo los vehículos cual Snake Pliskin o mimetizarnos con los arbustos para no ser vistos. La creación de objetos y la obtención de recursos sobre la marcha también jugarán un papel fundamental, con una Ellie que lo mismo cogía una botella a la carrera para lanzársela a un enemigo en toda la cara que aprovechaba unos pocos segundos de receso para fabricar una flecha explosiva con la que reventar, literalmente, a uno de sus rivales. A nivel técnico es realmente abrumador. Las expresiones faciales, las animaciones, la respuesta del entorno a las acciones de nuestra heroína, la iluminación, los efectos de partículas,... Todo tiene un aspecto que muchos creen imposible en PS4. Nosotros creemos que Naughty Dog es capaz de eso e incluso más, no hay más que ver cómo lucía la anterior entrega en PS3. Sólo hemos echado en falta tres cosas en este "gameplay": la aparición de los chasqueadores, a Joel y, cómo no, una fecha de salida, aunque fuese aproximada.

PRIMERA IMPRESIÓN: Todo lo que hemos visto en *The Last of Us Part II*, desde el apartado técnico hasta la jugabilidad, cuenta con todos los mimbres para convertir a esta secuela en lo mejorcito de PS4.



■ Leon S. Kennedy vive de nuevo sus desventuras en Raccoon City en este espectacular remake.

Gracias al RE Engine, el remake de *Resident Evil 2* tendrá los zombis más terroríficos jamás vistos.





Resident Evil 2

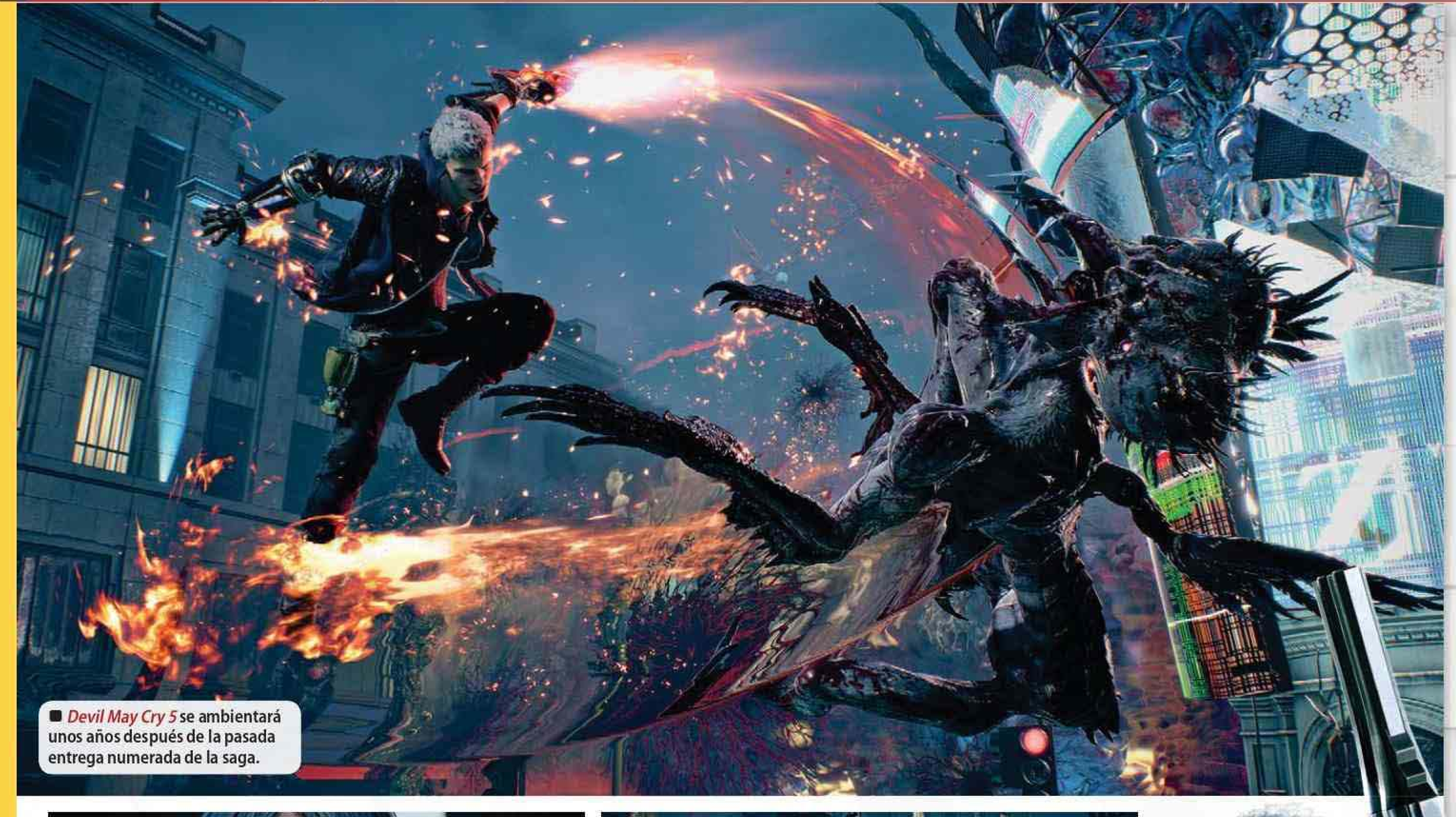
Capcom revienta nuestras mejores expectativas con este fastuoso remake, con gráficos de última generación para este clásico del survival horror.

PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 25 DE ENERO

Desde que anunciase el juego hace ya tres años, Capcom ha llevado en el máximo secreto el desarrollo de *Resident Evil 2: Remake*. Pero en el E3 2018 las dudas fueron despejadas con un "golpe de autoridad". *Resident Evil 2* para PS4 tendrá el mismo argumento y modos de juego que el original de PSone, pero con una tecnología visual totalmente nueva, cámara "sobre el hombro" y controles actualizados.

El argumento del juego nos presenta a Leon S. Kennedy y Claire Redfield, un policía y una estudiante, en su primera aventura antes de convertirse en héroes de la saga *Resident Evil*. Cada uno vivirá una aventura (por partida doble, como en el original), en un escenario de pesadilla: Raccoon City, infestada de zombis y otros engendros. Los puzles, combates y jefes serán en su mayoría los mismos que en el juego de hace 20 años, si bien nos parecerán totalmente nuevos, gracias al apartado visual. *Resident Evil 2: Remake* se mueve con el RE Engine, el motor gráfico que tan buenos resultados ha dado a Capcom en juegos como *Resident Evil 7* o el futuro *Devil May Cry 5*. Unos gráficos en los que cuesta elegir qué es mejor: si los escenarios, la iluminación o los detallados modelos de los protagonistas... ¡y de los zombis! El juego no se va a "cortar" a la hora de mostrar situaciones terroríficas y repletas de gore. ¡Enero, llega pronto, por favor!

PRIMERA IMPRESIÓN: Justo cuando algunos temían que se había cancelado, Capcom da un puñetazo en la mesa y presenta el increíble aspecto que va a tener este remake. Nos "morimos" por jugarlo.


Devil May Cry 5 se ambientará unos años después de la pasada entrega numerada de la saga.





Devil May Cry 5

Sabíamos que Capcom iría al infierno si no confirmaba este secreto a voces, así que han sido buenos chicos y finalmente llenarán PS4 de demonios.

PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | PRIMAVERA 2019

Diez años después de la pasada entrega numerada de la saga, *Devil May Cry* vuelve a la palestra de la mano de Capcom y el mítico Hideaki Itsuno. Esta nueva entrega estará ambientada en Red Grave City varios años después de *DMC 4*. El protagonista principal de esta nueva entrega será Nero, que ha montado una agencia de cazadores de demonios junto a su compañera Nico. Pero ojo, que ya se ha confirmado que también controlaremos a Dante y a otro personaje más. ¿Alguien ha dicho Vergil?

Nero no contará con su brazo demoníaco, la fuente de su poder en pasadas entregas, sino que utilizará un brazo robótico llamado "Devil Breaker". Tiene toda la pinta de que dispondremos de varios brazos con distintas habilidades de combate. Descubrir qué ha pasado con su brazo y dónde demonios, nunca mejor dicho, está Dante y acabar con una invasión de bicharracos serán los tres pilares argumentales de esta nueva aventura. El apartado gráfico tiene una pinta absolutamente soberbia gracias al uso del RE Engine de la compañía nipona, que nos ofrecerá unos espectaculares combates llenos de efectos y a 60fps, toda una bendición para este tipo de títulos de acción. A nivel jugable hemos visto unas batallas que seguirán el estilo de pasadas entregas de Capcom, aunque también se aprecian algunos detalles (no sólo estéticos) del "reboot" creado por Ninja Theory. Nero contará con su espada Red Queen y su pistola Blue Rose para darle caña a las hordas de demonios y a los innumerables jefes finales a los que habrá que hacer frente.

Nero será el protagonista de *DMC 5*, pero habrá dos personajes controlables más: Dante y otro por confirmar.

PRIMERA IMPRESIÓN: Con sólo un tráiler formado por secuencias cinemáticas y un pellizco de jugabilidad Capcom nos ha dejado absolutamente alucinados con esta nueva entrega. ¡La queremos ya!



Shadow of the Tomb Raider

Lara Croft se enfrenta al apocalipsis maya en la aventura que completa su madurez.

Tras *Tomb Raider* y *Rise of the Tomb Raider*, Lara Croft por fin se convertirá en la "saqueadora de tumbas" que todos conocemos en esta aventura que nos llevará desde la isla de Cozumel hasta las selvas de Perú, en una desesperada carrera para tratar de evitar ni más ni menos que el fin del mundo. En la nueva demo hemos visto como se las gasta la "nueva" Lara en la jungla, camuflándose y derribando enemigos al más puro estilo Rambo o Depredador. También pudimos echar un primer vistazo a la ciudad perdida de Paititi, que será tres veces más grande que la Kítezh de *ROTTR*.

PRIMERA IMPRESIÓN: Sin presentar grandes revoluciones, Lara nos ofrecerá una aventura de acción "marca de la casa" con momentos que prometen ser de lo más intensos y emocionantes.



Just Cause 4

Rico volverá a liarla parda e incluirá novedades para "en-gancho-arnos".

La nueva entrega de la saga llevará a Rico Rodríguez hasta Belice, el paraíso fiscal y natural de Centroamérica. El motor de físicas volverá a ser el verdadero protagonista, con un nuevo gancho que nos permitirá unir más objetos entre sí e incluso añadirles una especie de cohetes a propulsión para lanzarlos en la dirección que prefiramos. El mapeado será más grande, incluyendo cuatro biomas o entornos completamente diferenciados, la personalización será bestial y, en general, podremos hacer mucho más "el cabra".

PRIMERA IMPRESIÓN: Esta nueva entrega promete ser mucho más grande, más bestia y más personalizable. De los pocos sandbox que se comporta como uno de verdad. Por eso nos chifla.





La secuela más esperada promete ser una aventura espacial de proporciones épicas.

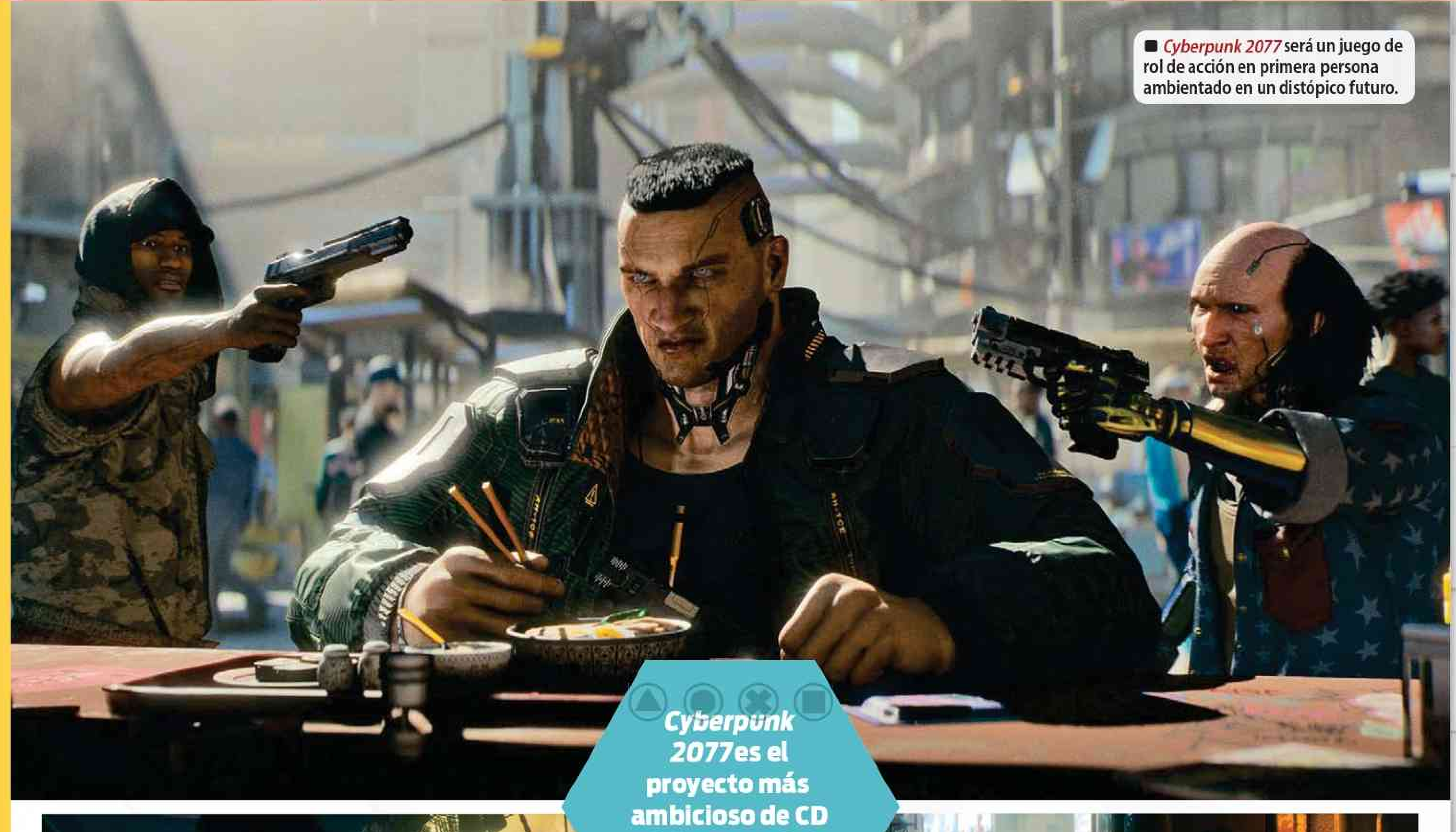
Beyond Good and Evil 2

El juego más ambicioso de Ubisoft Montpellier promete ser una epopeya espacial con exploración, peleas, combates entre naves y hasta contenido creado por los fans.

Lo que empezó siendo "sólo" la secuela de un juego de culto, se ha convertido en uno de los proyectos más ambiciosos de los últimos tiempos. *Beyond Good and Evil 2* llegó al E3 2018 cargado de novedades, que dan una idea de la escala de este juego.

Los piratas espaciales protagonizaron el alucinante tráiler del juego, viéndose inmersos en una emboscada. A personajes como Pey'j, Knox o Shani se sumaron rostros clásicos de la saga: Cerdy y - la gran sorpresa - Jade en un papel de villana (recordemos que este juego es una precuela del *BGAE* original). Ubisoft Montpellier ahondó en el sistema de juego, tanto individual como cooperativo, que combinará combates, escenarios sandbox y exploración espacial "a lo grande": desde cualquier ciudad podremos coger nuestra nave y viajar a otro planeta, de manera directa. Una propuesta tan ambiciosa que va a contar con la ayuda de los fans: a través del programa Space Monkey Program podrán aportar nuevas ideas y contenido al juego.

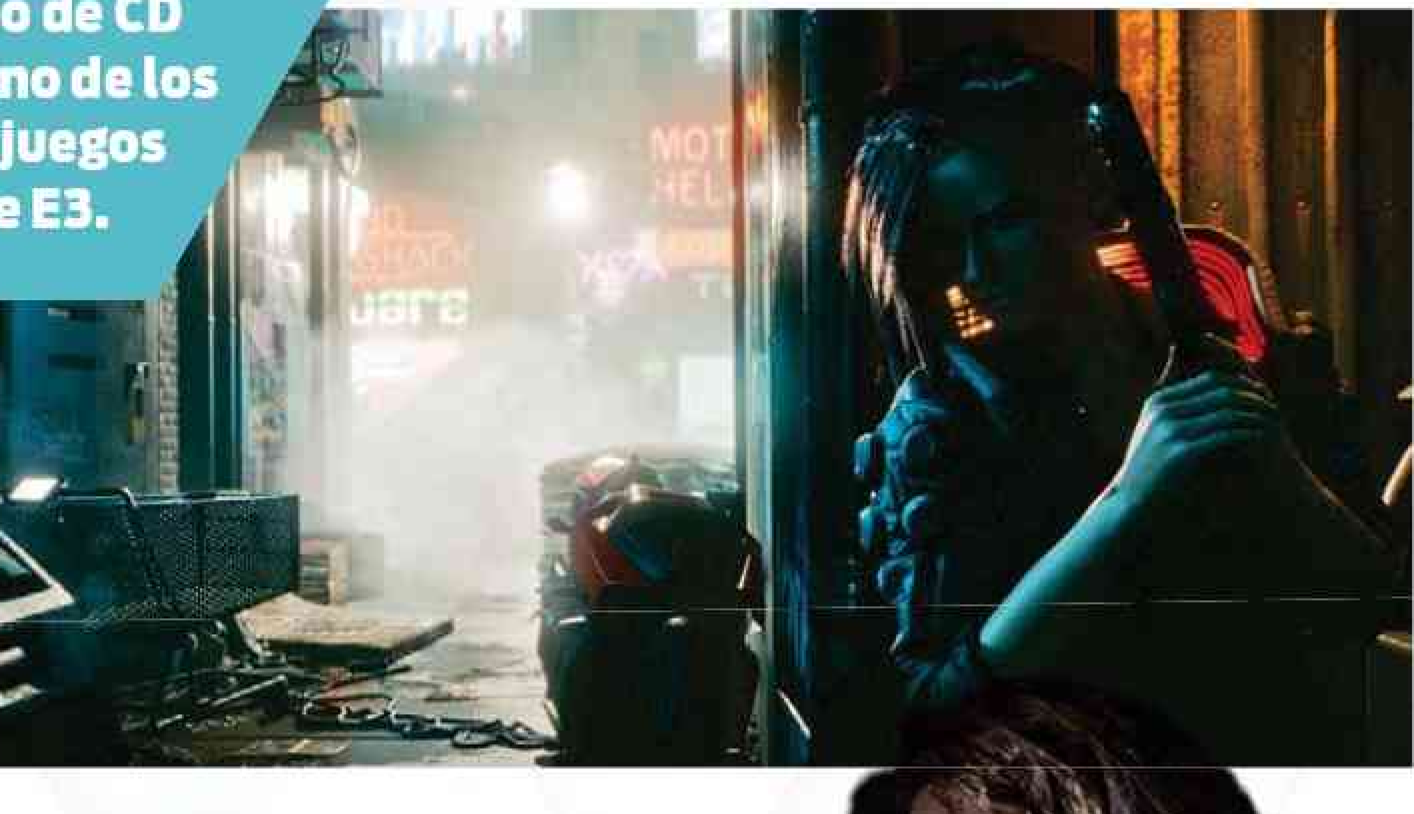
PRIMERA IMPRESIÓN: Una historia épica, docenas de personajes, ciudades sandbox, exploración espacial... Si consigue no ser víctima de sus propias aspiraciones, *Beyond Good and Evil 2* puede ser toda una revolución.



Cyberpunk 2077 será un juego de rol de acción en primera persona ambientado en un distópico futuro.

Cyberpunk 2077 es el proyecto más ambicioso de CD Projekt y uno de los mejores juegos de este E3.





Cyberpunk 2077

Los creadores de la saga *The Witcher* han desvelado por fin qué aspecto tendrá su próximo proyecto... Y todavía seguimos impresionados.

PS4 | CD PROJEKT RED | ROL DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Se ha hecho de rogar, pero en CD Projekt RED no son amigos de las prisas. Desde que fuera anunciado en 2012, apenas hemos conocido detalles de *Cyberpunk 2077*, el nuevo titulo de los creadores de *The Witcher*. Y por fin, en el marco del E3 2018, el estudio polaco nos ha mostrado cómo será el mundo de su proyecto más ambicioso hasta la fecha.

La ambientación de *Cyberpunk 2077* remite a los clásicos del género, como *Blade Runner* o *Neuromante*. En el año 2077 las megacorporaciones controlan las finanzas, mientras que el crimen y las mafias campan a sus anchas en las calles. Cíborgs, androides y humanos conviven en un mundo distópico. Y en él se encuentra Night City, la ciudad que sirve como escenario al juego. Un mundo tipo sandbox dividido en seis distritos, por los que nos abriremos paso en primera persona en el papel de un mercenario llamado V. Podremos hacer uso de la más avanzada tecnología: desde implantes con mejoras de combate, hasta dispositivos traductores o distintos tipos de vehículos (esperamos que voladores también). El juego tendrá rasgos en común con *The Witcher 3*: la libertad de acción, la toma de decisiones y escenarios gigantescos (en teoría, cuatro veces mayores). *Cyberpunk 2077* estrenará el REDengine 4, el nuevo motor del estudio y que añadirá al juego efectos climáticos variables y escenarios destruibles.

PRIMERA IMPRESIÓN: Nos hemos quedado boquiabiertos con este último trabajo CD Projekt RED. *Cyberpunk 2077* va a ser uno de los juegos más grandes de esta generación... ¡O quizás de la próxima!





PS4 UBISOFT ACCIÓN 15 DE MARZO



The Division 2

El virus se expande hasta Washington DC, capital de EE.UU., mostrando una sociedad dividida y al borde de la guerra civil que, sin embargo, multiplicará nuestra diversión.

Uno de los juegos que más expectación levantó durante la conferencia de Ubisoft fue, lógicamente, *The Division 2*, que volverá a ofrecernos una experiencia cooperativa para cuatro jugadores repleta de acción.

Washington será el escenario de juego. Más allá de los espectaculares gráficos, el juego transcurrirá en una ciudad mucho más variada, colorida y diurna que la oscura y repetitiva versión de Nueva York de la primera entrega. De hecho el mapa está recreado a escala real, así que será co mo estar en Washington, pero en mitad de un apocalipsis. Esta secuela contará con campaña cooperativa, modo PVP, incursiones para alargar su vida y, sobre todo, un "endgame" que promete ser el auténtico comienzo de nuestra aventura, ofreciéndonos tres especializaciones: supervivencia, demoliciones y tirador.

PRIMERA IMPRESIÓN: El original hacía muchas cosas bien a nivel jugable, pero falló en las posibilidades del "endgame", que será uno de los aspectos más cuidados en esta ocasión así que, "juegaco" al canto.



PS4 FROM SOFTWARE ACCIÓN PRINCIPIOS DE 2019



Sekiro: Shadows Die Twice

Lo próximo de From Software llevará la dificultad "marca de la casa" a una oscura aventura, ambientada en una versión fantástica de la Era Sengoku.





Ni secuela de *Bloodborne*, ni el sucesor de la saga *Dark Souls*. Lo nuevo de From Software ha resultado ser *Sekiro*; un juego con entidad propia, pero con ecos de otra saga legendaria: *Tenchu*.

Este juego de acción RPG nos traslada al Japón de la era Sengoku. Allí encarnamos al "Lobo de un solo brazo" o Sekiro, un guerrero en busca de venganza. Los combates a espada serán el eje, pero no estarán basados en puntos de vida o barras de energía. En su lugar, la postura que adoptemos en cada golpe será la que determine su potencia o incluso si acierta, o bien si es bloqueado. Preparaos para un juego difícil, tanto que, siempre que el protagonista muera, resucitará de inmediato en el mismo punto. La referencia a *Tenchu* no es casual, ya que Sekiro podrá recurrir al sigilo para eliminar a sus enemigos, o recorrer escenarios desde los tejados. Otra pieza clave será el brazo del protagonista, una auténtica "navaja suiza" capaz de transformarse en garfio para trepar, un escudo y diversas armas.

PRIMERA IMPRESIÓN: *Tenchu* siempre ha sido una de nuestras sagas favoritas. Nos alegramos de que se recuperen algunas de sus mecánicas, y más si es en un juego con tanto potencial como *Sekiro*.



Death Stranding es una de las aventuras más misteriosas y atractivas que hemos visto en años.

Death Stranding

Kojima lo ha vuelto a hacer. Ha mostrado un nuevo gameplay de su próxima aventura y seguimos sin entender qué narices pasa ni cómo se jugará.

PS4 | KOJIMA PRODUCTIONS | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

Uno de los pesos pesados de la conferencia de Sony en el E3 fue, sin duda, *Death Stranding*, que se mostró con un peculiar gameplay. En él, pudimos ver al protagonista de la aventura, el actor Norman Reedus, andando por los parajes más extraños y sugerentes que hemos visto en mucho tiempo.

Sam Porter, que así se llamará el personaje interpretado por Reedus, será un mensajero capaz de realizar cualquier entrega en este mundo apocalíptico que Kojima ha ideado. Así, vemos a Sam transportar distintos "paquetes" (hemos visto incluso lo que parece ser un cadáver) a lo largo y ancho de este devastado mundo, atravesando ríos, acantilados, escalando montañas, perdiendo parte de la carga,... De todo. El universo de juego será muy peculiar, con arco iris invertidos, tecnología anti gravedad,... Una vez más, vemos aparecer esos extraños seres invisibles que tienen manos por pies y, casi de la nada, vemos a la actriz Léa Seydoux, que será una de las protagonistas de esta aventura junto a Lindsay Wagner. En cuanto a la jugabilidad en sí, parece que el sigilo jugará una parte fundamental en el desarrollo, con Sam tratando de escabullirse de las misteriosas criaturas que le acechan y que, de atraparle, generarán un enorme cráter en ese lugar que permanecerá allí cuando volvamos de la "muerte". También vimos a Sam perdiendo una moto, ¿podremos pilotarla? Kojima ha confirmado que el tráiler es el juego en sí, que no se trata de una cinemática, por lo que albergamos alguna pequeña esperanza de verlo en 2019. El genio nipón también ha confirmado que Sam será un héroe diferente, sin habilidades militares.

Léa Seydoux y Lindsay Wagner se unen a Norman Reedus y Mads Mikkelsen en el reparto, pero habrá más.

PRIMERA IMPRESIÓN: La nueva obra de Kojima resulta tan misteriosa como fascinante. No tenemos claro cómo será su jugabilidad, pero todo parece indicar que disfrutaremos de una aventura única.



PS4 IO INTERACTIVE ACCIÓN 13 DE NOVIEMBRE

Hitman 2

El otoño traerá la nueva aventura del Agente 47, que ofrecerá novedades y más libertad de acción que nunca.

Finalizado el contrato de IO con Square Enix, es ahora Warner Bros Interactive quien "apadrina" la saga *Hitman*. En *Hitman 2* nuestro "calvorota" favorito va tras la pista del misterioso Cliente Sombrío, en una aventura que le desvelará la verdad sobre su pasado.

El Agente 47 deberá cumplir "contratos" en grandes ciudades, playas repletas de gente o incluso en una carrera automovilística en Miami. La libertad de acción definirá todas las misiones: podremos elegir cómo acabar con los objetivos, escogiendo entre docenas de posibilidades. Entre las novedades destacan las armas no letales; o el regreso del maletín para transportar nuestro equipo. *Hitman 2* también contará con juego cooperativo, llamado Sniper Assassin; Quienes reserven las ediciones especiales del juego pueden disfrutar ya de este modalidad.

PRIMERA IMPRESIÓN: La fórmula del anterior *Hitman* funcionaba... "como un tiro". Esta entrega llevará ese planteamiento un paso más allá, y además vendrá como juego completo en lugar de episódico.



PS4 BETHESDA AVENTURA DE ACCIÓN 2019

Rage 2

El mundo postapocalíptico más rabioso tendrá una secuela cargada de plomo, vehículos y crestas de colores.

La colaboración entre id Software, creadores de *DOOM* y del primer *Rage*, y Avalanche Studios, artífices de *Mad Max* o la saga *Just Cause*, dará lugar a una combinación realmente explosiva. En *Rage 2* nos espera un vibrante desarrollo en un mundo abierto que mezclará disparos en primera persona con batallas a bordo de todo tipo de vehículos. Sus creadores ya han confirmado que llevará más de 100 horas completar el juego, que será un título para un jugador y que correrá a 30 fps en PS4 y 60 en la versión Pro.

PRIMERA IMPRESIÓN: Tanto la dirección artística como las mecánicas jugables (mezcla de combates con vehículos y disparos en primera persona), nos tienen absolutamente embelesados.



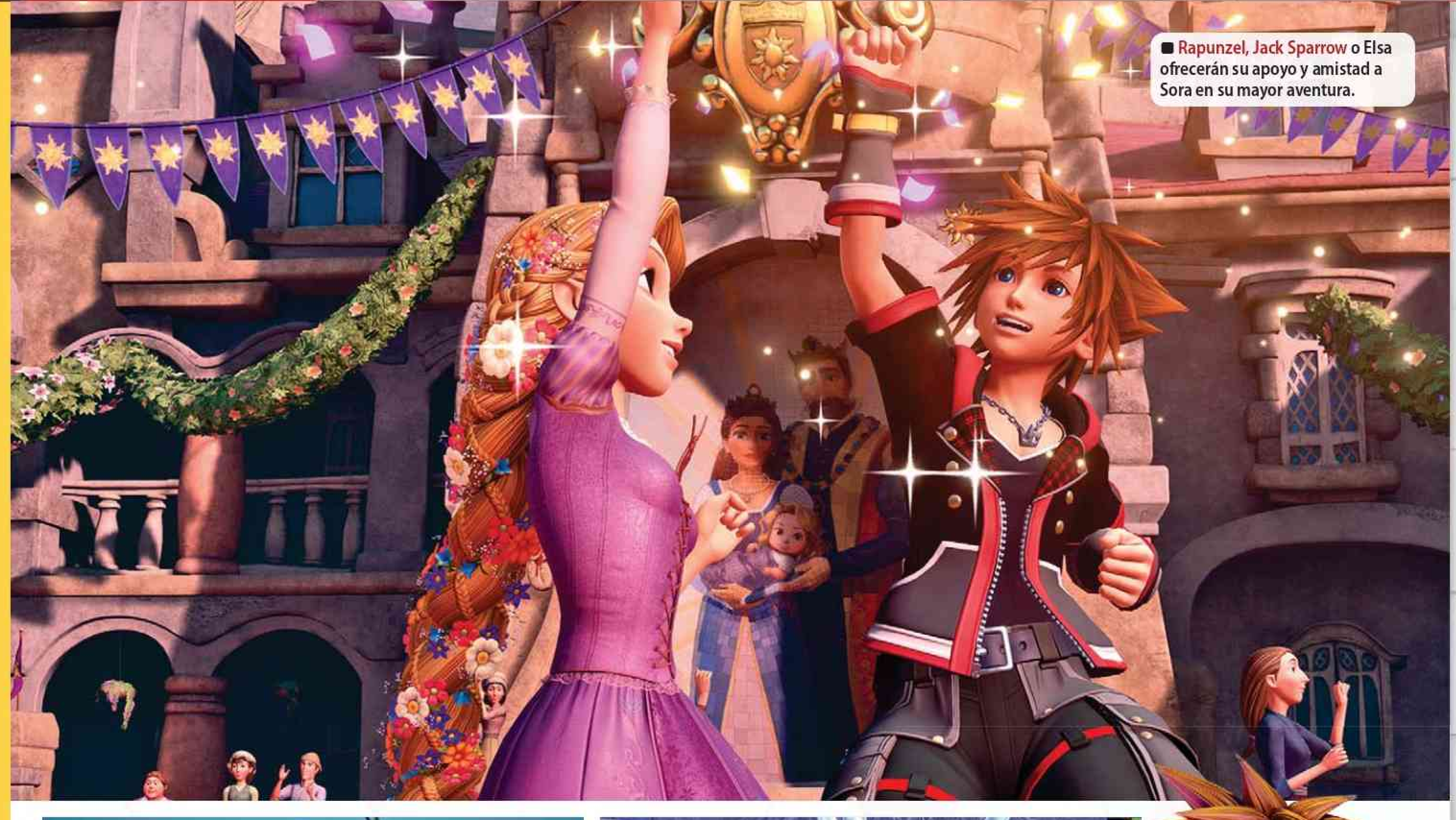
PS4 TECHLAND AVENTURA DE ACCIÓN SIN CONFIRMAR

Dying Light 2

Como dice el sabio: el hombre es un zombi para el hombre. Era así, ¿verdad?

La primera entrega fue una absoluta joya y esta secuela tiene una pinta aún mejor. Techland, en su día artífices también de los *Dead Island*, han fichado a Chris Avellone, guionista de joyas como *Fallout: New Vegas*, o *Star Wars: Knight of the Old Republic II*. De este modo, esta secuela tendrá un componente narrativo mucho mayor, nuestras decisiones jugarán un papel fundamental en el desarrollo de la historia y hasta en el aspecto de la propia ciudad en la que se desarrolla el juego. Todo esto, claro, con muchos zombis, parkour, varias facciones humanas en guerra perpetua,... Tiene pintaza.

PRIMERA IMPRESIÓN: La primera entrega ya nos parecía notable, pero es que esta secuela, con la toma de decisiones y el equilibrio de facciones en una ciudad cambiante pinta de lujo.



Rapunzel, Jack Sparrow o Elsa ofrecerán su apoyo y amistad a Sora en su mayor aventura.





Kingdom Hearts III

¡Por fin! Tras más de una década de espera, ya sabemos cuándo tendrá lugar el deseado regreso de Sora y sus amigos: enero de 2019.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN | 29 DE ENERO

Pocos juegos pueden presumir de la expectación que genera *Kingdom Hearts III*. Desde el estreno del primer *teaser* en el E3 2013, cada nueva gota de información ha sido una auténtica revolución para medios y jugadores. Pero es que no hablamos de un título cualquiera: la llegada de la saga a PS4 supone también el cierre de las aventuras de Sora, anticipado desde hace más de una década. Un desenlace que ha reservado para el E3 2018 sus mayores revelaciones: la confirmación de su fecha de lanzamiento (29 de enero) y algunos de sus nuevos mundos, como el de Frozen.

Sora, Donald y Goofy unen fuerzas de nuevo para derrotar a Xenahort en la batalla definitiva. Su misión es encontrar a los Siete Guardianes de la Luz, mientras que el Rey Mickey y Riku van a buscar a los portadores de las Llaves Espada. Por suerte para Sora y sus amigos, no van a estar solos en esta aventura. A lo largo del juego van a visitar mundos basados en las películas de Disney y Pixar, donde conocerán a nuevos aliados y obtendrán poderes especiales. En el E3 pudimos ver a nuestros héroes uniendo fuerzas con Elsa y Anna de Frozen, con Rapunzel de *Enredados* y hasta con Remy, de Ratatouille. También vuelven viejos conocidos de la saga, como Hércules o los protagonistas de Piratas del Caribe. El retorno de Jack Sparrow ha permitido constatar el "poderío" visual del juego, con personajes mucho más realistas y detallados. No se quedan atrás el resto de niveles: nos cuesta distinguir a la Rapunzel del juego de la de la película original de Pixar. Puro espectáculo técnico, que tendrá una Edición Deluxe, una especial con "muñecos" de Bring Arts y un recopilatorio con toda la saga para PS4.

El apartado visual es alucinante, sobre todo en mundos "realistas" como el de Piratas del Caribe.

PRIMERA IMPRESIÓN: Tras tanto tiempo de espera, *Kingdom Hearts III* no sólo va a cumplir todas las expectativas, sino que las va a hacer añicos con uno de los juegos más impresionantes de PS4.







Metro Exodus nos llevará a recorrer toda Rusia para encontrar un lugar en el que vivir en paz.

PS4 | SHOOTER/SUPERVIVENCIA | 4A GAMES | 22 DE FEBRERO

Metro Exodus

Metro de Moscú informa: por labores de supervivencia se recomienda el uso máscaras de gas y armas de fuego en todas las líneas de la red. Ah, y fuera también, que está lleno de mutantes.

La nueva entrega de la saga estará ambientada tras los acontecimientos de la novela *Metro 2035*. Nuestro héroe, Artyom, emprenderá un viaje para encontrar un lugar en el que asentarse definitivamente en la devastada Rusia postnuclear.

Los elementos de supervivencia que disfrutamos en las dos entregas previas se mantendrán intactos, con gran importancia para la gestión de nuestros recursos, la obtención de materiales con los que fabricar mejoras de equipo (que estarán divididos en tres categorías) y el aprovechamiento de cada bala que salga de nuestras armas. La mayor novedad será la exploración de niveles abiertos. La aventura seguirá teniendo un desarrollo lineal, pero nos ofrecerá zonas realmente grandes en las que podremos completar misiones secundarias, localizar todo tipo de coleccionables y explorar con total libertad, una estructura muy parecida a lo visto en el reciente y sobresaliente *God of War*.

Esta entrega mantendrá las mecánicas de supervivencia, pero ofrecerá mucha más libertad de exploración.

PRIMERA IMPRESIÓN: El salto gráfico es muy evidente, la libertad de acción mucho mayor que en pasadas entregas y las mecánicas de supervivencia siguen siendo fundamentales. Vamos, que nos encanta.





PS4 | INSOMNIAC GAMES | ACCIÓN | 7 DE SEPTIEMBRE

Spider-Man

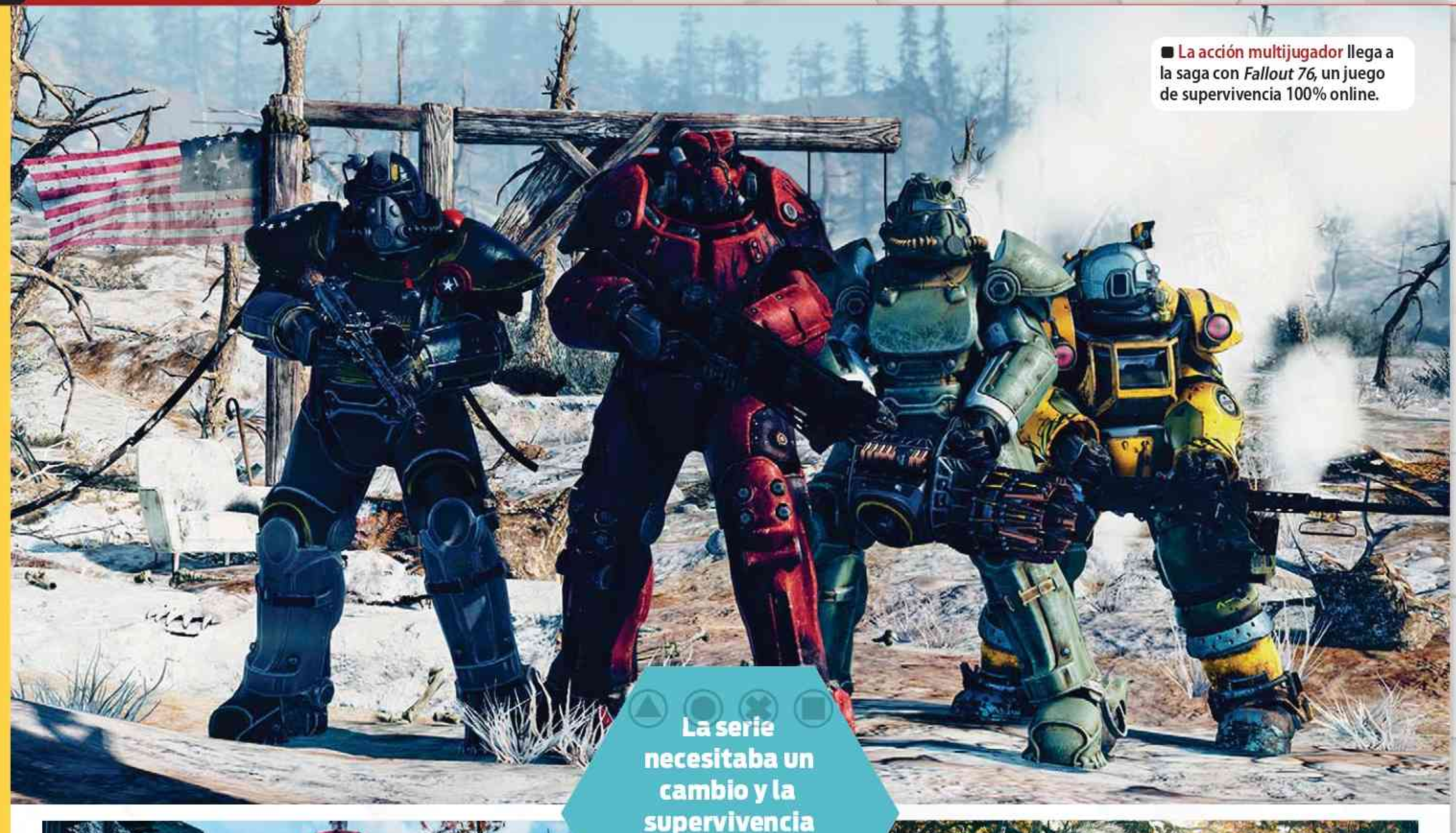
El juego de Insomniac vuelve a mostrar su potencia visual y jugable, presentando en el E3 2018 a cuatro de los nuevos villanos contra los que se va a enfrentar el Trepamuros.

En septiembre nuestro amigo y vecino Spider-Man va a estar muy ocupado. Por si no tuviera suficiente con las maquinaciones de Mr. Negative, Spidey también se va a enfrentar a cuatro villanos clásicos. Insomniac Games los presentaba en el cierre de la conferencia de Sony para el E3 2018.

Una fuga masiva de La Balsa (una prisión para supervillanos) hace que Spider-Man acuda de inmediato. En esta sección del juego nuestro héroe debe contener a los presos, usando sus telarañas, combos y sentido arácnido. Pero entre los fugados se encuentran también algunos de los peores enemigos del superhéroe. Buitre, Electro, Rhino y Escorpión, bajo el mando de Mr. Negative, van a ajustar cuentas con Spider-Man, al que salvará en el último minuto un aliado cuya identidad aún se desconoce. Acción acrobática y combos espectaculares han sido las claves de este nuevo tráiler, y lo cierto es que el juego del Trepamuros no podría tener mejor aspecto.

Buitre, Rhino, Escorpión y Electro unirán fuerzas con Mr Negative para acabar con Spider-Man.

PRIMERA IMPRESIÓN: ¡Faltan solo un par de meses para que podamos disfrutar de *Spider-Man*! Todo indica que nos espera la aventura más grandiosa y espectacular sobre el héroe de Marvel.



La acción multijugador llega a la saga con *Fallout 76*, un juego de supervivencia 100% online.

La serie necesitaba un cambio y la supervivencia multijugador es un paso más que acertado.





Fallout 76

La saga de rol de Bethesda se pasa al género de la supervivencia multijugador, para mostrarnos qué sucedió en el mítico Refugio 76.

PS4 | BETHESDA SOFTWORKS | ROL Y SUPERVIVENCIA | 14 DE NOVIEMBRE

Tras varias entregas de acción y rol para un único jugador, en Bethesda decidieron que la saga *Fallout* debía ampliar sus horizontes. Y lo hace añadiendo un "ruego" de los fans: el multijugador. En concreto, en un juego completamente online con elementos de supervivencia; un género de rotunda actualidad gracias a títulos como *Conan Exiles* o el próximo *The Forest*.

La región de Virginia Occidental será el escenario de esta nueva entrega, centrada en el Refugio 76. Este recinto ya había sido mencionado varias veces en la saga, pero es ahora cuando vamos a conocer su historia. *Fallout 76* será una precuela, ambientada 25 años después de que la guerra nuclear devastase el planeta. Con un mapeado cuatro veces más grande que el de *Fallout 4*, el juego abarcará seis regiones distintas, cada una con su propio ecosistema, criaturas y desafíos. El nuevo *Fallout* se podrá disfrutar en solitario, pero "la chicha" va a estar en la interacción con otros jugadores. Podremos formar equipos de hasta cuatro jugadores, y todos los personajes permanecerán "salvados" en el servidor, por lo que no se perderá el progreso al morir. Cualquier zona será edificable para crear nuestra propia base, denominada C.A.M.P. ("Centro Ambulante de Montaje y Planificación"). Ah: el "crafteo" y la búsqueda de recursos serán cruciales. En cuanto a los jugadores enemigos, podremos saquear su equipamiento y, si conseguimos un arma nuclear, arrasar su base para crear una zona con nuevos recursos. ¡Brutal!

PRIMERA IMPRESIÓN: La licencia *Fallout* es perfecta para un juego de supervivencia y multijugador. El único "pero" que se nos ocurre es que los servidores dedicados no den la talla en el lanzamiento.



PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 4 DE SEPTIEMBRE

Dragon Quest XI

El juego más vendido en Japón de 2017 se prepara para conquistar occidente por fin.

Tras vender más de tres millones en Japón (sumando las versiones de PS4 y 3DS), *Dragon Quest XI* buscará reverdecer en occidente los laureles del éxito alcanzados por *El Periplo del Rey Maldito*, lanzado hace ya 12 años en PS2. Si te gustó aquél, prepárate porque *DQ XI* parte de sus mismos mimbres clásicos, pero a lo grande y mucho más bonito. Volverá a plantear la típica lucha entre el bien y el mal, encarnada en otro héroe sin nombre que, junto a un grupo de inolvidables personajes, se embarcará en un viaje por un enorme mundo repleto de aventuras, combates por turnos (no aleatorios), minijuegos y diseños de Akira Toriyama (creador de Dragon Ball).

PRIMERA IMPRESIÓN: Rol clásico y preciosista que enamorará a los fans del género. Y la versión occidental llega con mejoras. Si te gustó *Dragon Quest: EPDRM* en PS2, con éste vas a alucinar.

PS4 | SUCKER PUNCH | ACCIÓN | POR DETERMINAR

Ghost of Tsushima

Lo nuevo de Sucker Punch nos plantea un reto de altura: detener al invasor mongol en el Japón de 1274.

En el siglo XIII, las imparables fuerzas mongolas se lanzaron a la conquista de Japón. Jin Sakai, el último de los samurais, será lo único que se interponga ante los invasores. Sólo podrá detenerlos si domina el Camino del Fantasma, un legendario estilo de lucha. ¡Imposible una premisa más épica! Este es el argumento del nuevo juego de Sucker Punch, los creadores de la saga *Infamous*. Ambientado en el Japón feudal, *Ghost of Tsushima* ofrecerá un mundo abierto, que podremos explorar con absoluta libertad, a pie o a caballo. Será una aventura en tercera persona, en la que los combates serán el eje conductor: Jin será capaz de dar golpes mortales, desmembrar a sus enemigos y hasta encandenar combos para liquidar grupos "de un plumazo" (en este caso, "katanazo"). Además viviremos duelos contra otros guerreros, dotados de un dramatismo digno de una película de Akira Kurosawa.

PRIMERA IMPRESIÓN: Sucker Punch apuesta de nuevo por un mundo abierto, pero esta vez la katana y el Japón feudal sustituyen a los superpoderes y las ciudades modernas. Prometedor.





PS4 | BIOWARE | ACCIÓN | 22 DE FEBRERO

Anthem

Bioware apuesta fuerte por su nueva franquicia, ofreciendo combates espectaculares con exotrajes, enemigos gigantescos y acción multijugador.

Tras conquistar a los jugadores con sagas como *Mass Effect* o *Dragon Age*, en Bioware quieren dar paso a una franquicia diferente. *Anthem* ha mostrado su "poderío" en este E3, mostrando la intensidad de sus combates para cuatro jugadores en modo cooperativo.

El juego seguirá la fórmula de sagas como *Destiny*: ofrecer un gran mundo compartido, en el que vivir aventuras en solitario o en equipo, y al que se irá añadiendo contenido de manera progresiva. El desarrollo será en primera persona, salvo a la hora de combatir. La cámara en tercera persona nos permitirá disfrutar de los Javelin, los espectaculares exotrajes con los que luchamos. Unas armaduras especiales que podremos personalizar, y que tendrán varias clases y distintas habilidades. El motor Frostbite dará el do de pecho tanto en los enormes escenarios como en el diseño de los personajes. Y en los enemigos, verdaderos colosos que nos pondrán en aprietos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Visualmente nos ha parecido fantástico, aunque por diseño y planteamiento jugable recuerda demasiado a juegos como *Destiny*. Esperemos que sepa evitar los errores de dicha saga.



Babylon´S Fall

Lo nuevo de Platinum Games nos llevará a un enfrentamiento entre los Nomads, unos humanos con poderes, y la diosa Gaia. Desgraciadamente, no sabemos más. Tan sólo que tenemos fe en Platinum y que llegará en 2019.

PRIMERA IMPRESIÓN: Aún no se ha mostrado jugabilidad, pero tiene pintaza.





Transference

Esta aventura de exploración en primera persona llegará a PS4 y PS VR de la mano del nuevo estudio del actor Elijah Wood. Será como una *escape room* interactiva, en la que tendremos que huir de la mente corrupta de un científico, al más puro estilo de un thriller psicológicos salido de Hollywood.

PRIMERA IMPRESIÓN: Es original y diferente. Tiene pintaza para jugarlo en PS VR.

Doom Eternal

El infierno tomará la Tierra en esta secuela del genial reinicio de la saga de 2016. Bethesda lo anunció con un sencillo tráiler de puras secuencias cinemáticas, aunque ha prometido que habrá muchos más demonios y armas.

PRIMERA IMPRESIÓN: Si sigue las líneas *old school* de la pasada entrega, juegarral.



Control

Remedy, los autores de *Max Payne*, volverán a PlayStation con una aventura de acción en tercera persona en la que encarnaremos a una joven con poderes telequinéticos que deberá aprender a controlarlos para salvar Nueva York.

PRIMERA IMPRESIÓN: La jugabilidad recuerda a *Quantum Break*, y eso mola.





Skull & Bones

La aventura pirata de Ubisoft nos pondrá en la piel de un grupo de bucaneros en busca de riqueza por las aguas del Océano Índico. Además de impresionantes batallas navales, tendremos que forjar alianzas con otros jugadores, crear y personalizar nuestra propia guarida, controlar las rutas comerciales más lucrativas, modificar nuestro navío con todo tipo de mejoras y, por supuesto, saquear los barcos de nuestros rivales.

PRIMERA IMPRESIÓN: Las mecánicas prometen estar a la altura de los gráficos.



Trials Rising

La nueva entrega de la saga *Trials* nos llevará a competir contra otros jugadores (tanto de forma local como online) en circuitos de todo el mundo, en lugares como La Torre Eiffel, Egipto, Yellowstone y hasta el Everest.

PRIMERA IMPRESIÓN: Añadirá diversión multijugador a una fórmula ya divertida.



Déraciné

Este exclusivo de PS VR creado por From Software nos pondrá en la piel, o más bien en el espíritu, de un fantasma invocado por una niña en una escuela. Tendremos que interactuar con los alumnos para probar nuestra existencia.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una de las propuestas más originales de PS VR en mucho tiempo.



Jump Force

Bandai Namco celebrará el 50 aniversario de Shonen Jump con un juego de lucha que, por lo pronto, enfrentará a héroes y villanos de *Bola de Dragón*, *One Piece*, *Naruto* y *Death Note*. No hay nada más que añadir, señoría.

PRIMERA IMPRESIÓN: El aspecto gráfico nos tiene flipando. Es como ver un anime.



Trover Saves The Universe

Justin Roiland, co-creador de la serie *Rick and Morty*, ha anunciado un nuevo juego exclusivo de PS VR. Será una aventura de plataformas y acción que, a buen seguro, hará gala de un genial sentido del humor.

PRIMERA IMPRESIÓN: El catálogo de PS VR necesita juegos diferentes como éste.



Star Wars: Jedi Fallen Order

Mediante un anuncio muy atípico en mitad de la conferencia de EA se anunció *Jedi Fallen Order*, el juego de Respawn del universo *Star Wars*. Estará ambientado entre el capítulo III y el IV y nos llegará a finales del 2019.

PRIMERA IMPRESIÓN: El estudio encargado tiene mucho nivel. Queremos saber más.



The Quiet Man

Square Enix sorprendió en el E3 con el anuncio de este nuevo título en el que, al parecer, la acción y los combates cuerpo a cuerpo serán los protagonistas. Por lo visto hasta ahora, se da un aire a *The Bouncer*, el juego de PS2.

PRIMERA IMPRESIÓN: Poco se puede deducir del tráiler, aunque fue impresionante.



Tetris Effect

Tetris Effect es el síndrome por el que, tras dedicar mucho tiempo a una actividad, empezamos a verla hasta en sueños. También es lo nuevo de Tetsuya Mizuguchi, una mezcla de *Tetris* clásico y juego musical muy original.

PRIMERA IMPRESIÓN: El creador de *Rez* siempre nos ofrece experiencias únicas.

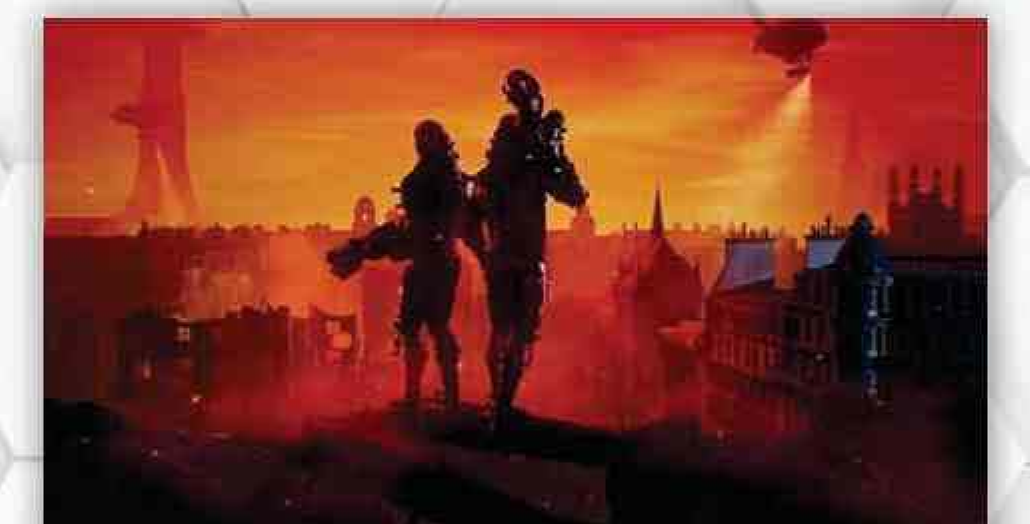




Spyro Reignited Trilogy

Una de las sagas de acción y plataformas más geniales de la gloriosa PlayStation llegará a PS4 el 21 de septiembre. Esta colección de remasterizaciones incluirá los tres primeros juegos de la saga: *Spyro, Spyro 2: En busca de los talismanes* y *Spyro: El año del dragón*. Por lo que hemos visto hasta ahora, y también de la mano de Activision, parece que seguirá el bestial trabajo hecho con *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy.*

PRIMERA IMPRESIÓN: Los "gameplays" mostrados tienen una pinta estupenda.



Wolfenstein: Youngblood

La saga *Wolfenstein* volverá a PS4 con una entrega que estará ambientada en el París de un 1980 alternativo, dominado por el Tercer Reich. Las protagonistas, además, serán las dos hijas gemelas del mítico BJ Blazkowicz.

PRIMERA IMPRESIÓN: Sólo hay un teaser, pero si se parece a los anteriores, será genial.



Nioh 2

La lucha contra los yokai, demonios de la mitología nipona, continuará en esta secuela del genial juego del Team Ninja. La primera entrega fue el mejor clon de *Dark Souls* hasta la fecha, así que esperamos mucho.

PRIMERA IMPRESIÓN: El original fue todo un juegazo, así que tenemos fe en la secuela.



Starfield

La primera IP original de Bethesda en 25 años se anunció con un breve teaser que sólo nos confirmó la ambientación espacial de esta nueva aventura. La compañía no ha asegurado que no acabe apareciendo en PS5...

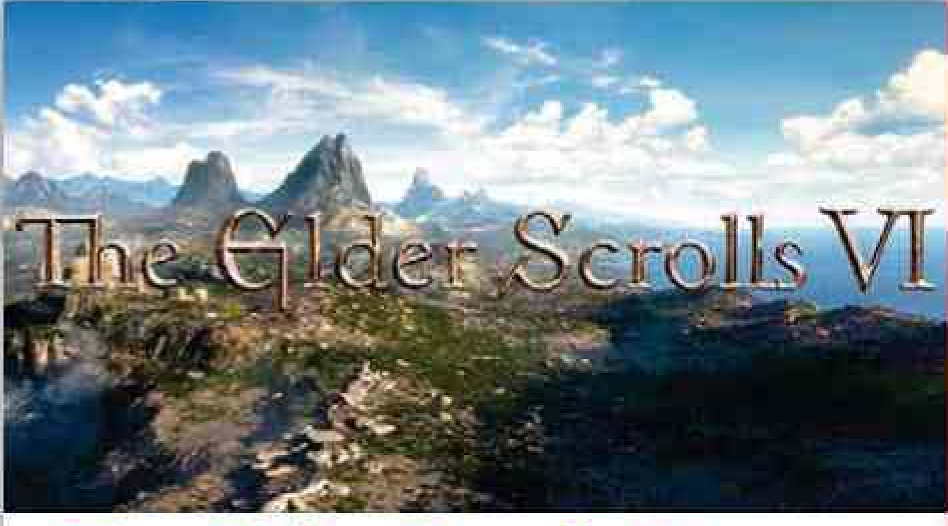
PRIMERA IMPRESIÓN: Confiamos a tope en Bethesda, pero lo queremos en PS4.



Unravel Two

La primera entrega fue una joya que nos encandiló, así que al anunciarse esta secuela no podíamos estar más contentos. Lo mejor de esta nueva aventura, además de que ya está disponible en PS4, es su apuesta por el juego cooperativo. Podemos jugar en solitario, pero la gracia está en hacerlo acompañados, ya que todos los puzles y desafíos de plataformas están pensados para dos jugadores, siguiendo el estilo de *A Way Out.*

PRIMERA IMPRESIÓN: Ya estamos jugándolo, así que el mes que viene habrá análisis.



The Elder Scrolls VI

Bethesda anunció con un escueto teaser lo que millones de fans estaban esperando, la continuación de *The Elder Scrolls*. Teniendo en cuenta que *Starfield* está antes en la cadena de desarrollo, parece que lo veremos en PS5.

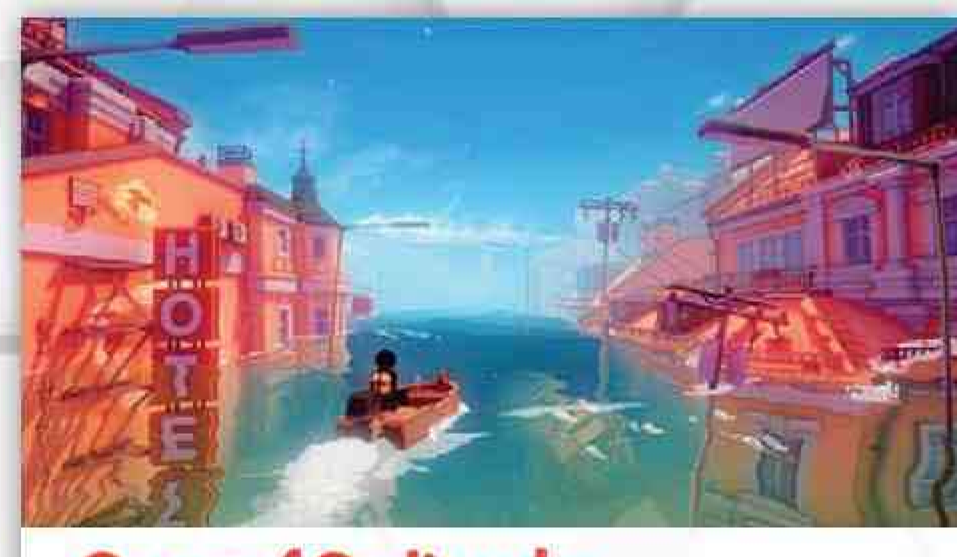
PRIMERA IMPRESIÓN: Se ve de lujo, claro, pero queda mucho para ver el juego en sí.



Metal Wolf Chaos XD

Esta joya de From Software, que en su día sólo apareció en Xbox, llegará a PS4 con nuevos controles y mejoras jugables y visuales (a 4K y en 16:9). Pos si no lo sabéis, es un juego de mechas con el presidente de EE.UU. como protagonista.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una oportunidad genial para disfrutar de una obra de culto.



Sea of Solitude

Uno de los juegos más bonitos del E3 2018 ha sido, sin duda, esta joya indie de EA. Esta aventura nos pondrá en la piel de Kay, una chica perdida en el mar de la soledad que lucha por volver a sentirse humana.

PRIMERA IMPRESIÓN: Parece único, artístico y muy personal, y por eso nos encanta.

REGRESO AL FUTURO, A LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

BATTLEFIELD™ V

DICE da el salto entre las dos grandes guerras y nos traslada a la Segunda Guerra Mundial, el conflicto con el que empezó la saga. Tendremos de todo: campaña, multijugador, cooperativo y sí, hasta un Battle Royale.

PS4 | DICE | SHOOTER | 19 DE OCTUBRE

Battlefield 1 supuso un verdadero soplo de aire fresco para la saga y, hasta cierto punto, para todo el género. La ambientación en la Primera Guerra Mundial resultó realmente original y ofreció algunas mecánicas muy especiales, como las batallas a caballo. DICE ha decidido seguir el orden cronológico de los grandes conflictos y nos embarca en un viaje al futuro en la nueva entrega de la saga. No nos referimos a las batallas con pistolas láser, sino a la mítica Segunda Guerra Mundial, la misma contienda con la que se estrenó la saga en 2002. Aquel *Battlefield 1942* nunca apareció en consolas, por lo que será la primera vez que podamos disfrutar de una campaña en la Segunda Guerra Mundial según DICE en PlayStation.

El evento de presentación de *Battlefield V* se produjo en Londres y nosotros no podíamos perdérnoslo. Lo primero que llamó la atención a los que allí estábamos fue la protagonista femenina que aparecerá en una de las portadas del juego. No vamos a pararnos a debatir ni un segundo sobre la pertinencia de esta heroína. En estas misma páginas tenéis un cuadro que resume la participación de las mujeres, también como soldados, en la Segunda Guerra Mundial, así que no hay discusión posible. Además, nos encanta poder controlar a una mujer en el campo de batalla, y punto. La Segunda Guerra Mundial es el conflicto que ha forjado el mundo tal y como lo conocemos hoy en día. Las fronteras que dividen nuestro planeta, los equilibrios de poder, instituciones como la ONU y, por qué no decirlo, también muchos conflictos armados actuales son producto de aquella guerra, así que la ambientación no podría ser más interesante. Esta nueva campaña seguirá el estilo de lo visto en *Battlefield 1*. Así, en el modo Historias de Guerra lucharemos en varias minicampañas que nos permitirán vivir la Segunda Guerra Mundial desde perspectivas nunca antes contadas. Durante el E3 habéis podido ver una de ellas ambientada en Noruega. Allí, nuestra heroína, Nordy, formará parte de la resistencia frente a la ocupación alemana. Desde aquí, eso sí, ya os podemos adelantar que también lucharemos en las arenas del norte de África, en la campiña francesa o la devastada Róterdam holandesa. DICE también confirmó la existencia de un modo cooperativo para cuatro jugadores, del que sabemos muy poco, pero que gozará de un generador aleatorio de misiones que nos man- »

ARMAS DE MUJER

LOS SECTORES MÁS RECALCITRANTES quieren hacernos creer que las únicas armas de mujer son las de seducción y que ellas no participaron en la Segunda Guerra Mundial. Todo mentira.





■ **Nuestra escuadra** será el eje sobre el que girará la experiencia competitiva de esta entrega.

■ **El motor Frostbite** volverá a regalarnos un espectáculo gráfico del mayor nivel en esta entrega.

■ ***Battlefield V*** regresará a la Segunda Guerra Mundial, donde la saga nació con *Battlefield 1942*.

■ **La ambientación** promete estar a la altura de los mejores títulos del género.

La historia de la Segunda Guerra Mundial está repleta de mujeres. Obviamente, su número fue muy inferior al de sus compañeros masculinos. **Violette Szabo**, por ejemplo, fue una parisina que se dedicó al espionaje al mando del ejército británico para organizar la resistencia francesa. Tras ser capturada por las SS en 1944, fue enviada al campo de concentración de Ravensbrück, donde finalmente fue ejecutada. Una gran cantidad de mujeres, además, ocuparon los **puestos de trabajo** que los hombres habían dejado vacantes al partir al frente, lo que supuso una ayuda fundamental para que los aliados pudiesen seguir fabricando munición y maquinaria de guerra. La **Resistencia francesa** estuvo formada por muchas mujeres que, además de otras muchas ocupaciones, también empuñaron las armas y fueron claves en batallas tan importantes como la de La Madeleine. La palma, sin embargo se la llevan las **soviéticas**. Más de 800.000 mujeres formaron parte del ejército ruso, algunas tan importantes como las aviadoras (apodadas por los nazis como Brujas de la Noche) o, por supuesto, francotiradoras como Lyudmila Pavlichenko, que acabó con 309 nazis, un récord superado por pocos hombres en la historia.

JUEGOS DE GUERRA

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO está plagada de aventuras bélicas. Por supuesto, la Segunda Guerra Mundial es el conflicto más representado en la historia del medio dada su magnitud, su carácter global y lo apetecible de las distintas leyendas sobre el régimen nazi. Obviamente, no fueron los primeros, pero en la historia de PlayStation hemos disfrutado de decenas de juegos ambientados en esta guerra. Algunos han sido auténticas joyas que han redefinido su género y que dejaron una huella imborrable. Otros, sin embargo, han sido verdaderos crímenes de guerra injugables.

CRÍMENES DE GUERRA

DESARROLLAR UN JUEGO DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL suena de maravilla, al menos sobre el papel. Sin embargo, a la hora de la verdad, nos hemos encontrado con auténticos fiascos jugables, incluso dentro de sagas de reconocida valía que sí que nos han encandilado con otras de sus entregas. Los grandes juegos son nuestra pasión, pero de vez en cuando también viene bien repasar las grandes decepciones para que podamos alejarnos de ellos lo más posible.



ENEMY FRONT

PS3 | CITY INTERACTIVE | SHOOTER | 2014

Este shooter nos ponía en la piel de Robert Hawkins, un periodista que acaba disparando balas en lugar de fotografías. Técnicamente era bastante regulero, el argumento era insulso y muy simplón y, sobre todo, la pobre inteligencia artificial nos provocaba más risas que satisfacciones jugables.



IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY

PSP | 505 GAMES | ACCIÓN | 2009

La versión de PS3 fue todo un juegazo, pero su compañera portátil fue un absoluto desastre. Gráficamente era muy pobre, no tenía checkpoints en mitad de las misiones y, sobre todo, el control era realmente malo, por lo que resultaba casi injugable.

JOYAS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, por supuesto, ha dado un sinfín de grandes títulos en la historia del videojuego. El catálogo de las consolas PlayStation, además, ha contado con buena parte de ellos y ha vivido el nacimiento de grandes sagas que a día de hoy son gigantes de la industria, como *Call of Duty*.



BATTLEFIELD 1943

PS3 | EA DICE | SHOOTER | 2009

Desgraciadamente no pudimos disfrutar del debut de la saga, *Battlefield 1942*, en consolas Sony, pero sí que lo gozamos con esta secuela multijugador que nos llevó hasta el frente del Pacífico. Combates con tres clases de soldados y vehículos como aviones y tanques, que lo hicieron muy espectacular.



BROTHERS IN ARMS

PS2 | GEARBOX SOFTWARE | SHOOTER | 2005

Esta aventura estaba basada en la historia de un regimiento real de la Segunda Guerra Mundial que luchó en el desembarco de Normandía. Su enfoque táctico, basado en un héroe con puntería menos fina que la de otros juegos, nos incitaba a dar órdenes a nuestro equipo y planear flanqueos.



CALL OF DUTY: CLASSIC

PS3 | ACTIVISION | SHOOTER | 2009

El original no llegó a consolas, así que tuvimos que conformarnos con esta reedición de 2009. El tiempo no pasó en balde y se quedó anticuado, pero sigue siendo un juego mítico, que supuso un tremendo salto en el género de los shooters palomiteros.

■ La dirección artística ofrecerá estampas tan bellas como esta aurora.



■ La campaña nos llevará hasta Noruega, el norte de África, Holanda,...



■ El trabajo en equipo, junto a nuestra escuadra, será la clave del éxito en el multijugador.

El trabajo en equipo y la gestión de recursos serán dos de los grandes pilares sobre los que se asentará el modo competitivo.

tendrá constantemente ocupados. Además, parece que servirá como entrenamiento perfecto para que vayamos practicando estrategias y las habilidades de las distintas clases de soldado antes de dar el salto al modo competitivo.

El multijugador será el protagonista de esta nueva entrega. Para empezar, crearemos nuestra propia escuadra. No sabemos si en castellano seguirán llamándose patrullas, escuadras o compañías, pero el resultado será el mismo: juntarnos junto a un grupo de amigos para luchar en equipo. La personalización de todos los miembros de nuestro escuadrón será brutal. Podremos escoger la raza, el sexo y el aspecto de todos ellos, así como modificar hasta niveles inauditos nuestras armas y los múltiples vehículos que podremos pilotar. Aunque contaremos con modos clásicos como Team Deathmatch o Conquista, el verdadero protagonismo se lo llevará el modo Grandes Operaciones para 64 jugadores. Aquí, tendremos que luchar en larguísimas batallas que estarán divididas en varios días (varios tipos de partida concatenados), de tal modo que el resultado de lo que ocurra en cada uno de ellos tendrá consecuencias en los siguientes. Os ponemos un ejemplo. Durante el primer día nuestro objetivo será destruir unas torretas antiaéreas de los nazis sobre suelo noruego. Si tenemos éxito en nuestra misión, en el segundo día (la segunda ronda de la partida) tendremos más aviones y tanques a nuestra disposición para atacar a nuestros enemigos. Lo mismo, por supuesto, ocurrirá con el bando rival. Así, si lo hacemos perfecto y nuestra victoria es siempre abrumadora, la contienda concluirá en el tercer día, mientras que si la cosa ha estado más igualada, tendremos que disputar un cuarto y último día que hará las veces de prórroga o muerte súbita. Todo, como ya os podréis imaginar, será muy espectacular. Para empezar, si estamos en el equipo atacante llegaremos en avión y nos lanzarán en paracaídas, pudiendo decidir en qué momento y zona del mapa queremos lanzarnos. Una vez en tierra, el "show" será cons-



PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY

PS2 | ZOOTFLY | ACCIÓN | 2006

En este simulador de tanques revivíamos los tres grandes frentes de la guerra en sendas campañas: Alemania, Rusia y Aliados. A nivel gráfico dejaba mucho que desear, aunque lo peor eran las físicas, que no lograban transmitir la sensación de pilotar un tanque.



PRISONER OF WAR

PS2 | WIDE GAMES | ACCIÓN | 2002

La idea de vivir una versión interactiva de *La Gran Evasión* no podría ser más atractiva. Sin embargo, la dificultad no estaba bien ajustada y resultaba frustrante, el ritmo a veces era demasiado lento (sólo había sigilo y no podíamos atacar) y el control y la cámara terminaban de estropearlo todo.



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

PS3 | SPARK UNLIMITED | SHOOTER | 2008

La premisa argumental no podía ser más prometedora: una versión alternativa que mostraba qué habría pasado si los nazis hubieran ganado la Guerra. Lo malo, casi todo, los gráficos, su desarrollo ultralineal, un guión muy simple y fallos de control.



VELVET ASSASSIN

PC | REPLAY STUDIOS | ACCIÓN | 2009

Sí, sabemos que no llegó a salir en ninguna consola PlayStation, pero no hemos podido resistirnos a incluirlo porque su protagonista era, ni más ni menos, Violette Szabo, de la que os hablamos en el cuadro sobre las mujeres en la Segunda Guerra Mundial. ¿El juego en sí? Una castaña en todos los sentidos.



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

PS2 | PYRO STUDIOS | ESTRATEGIA | 2002

Esta joya patria de estrategia nos ponía en la piel de un oficial aliado al mando de un grupo de comandos. Debíamos aprovechar las habilidades únicas de cada clase de comando para completar las misiones con éxito. La versión de PC, sin embargo, fue superior.



MEDAL OF HONOR

PS ONE | DREAMWORKS INT. | SHOOTER | 1999

El shooter que devolvió la gloria a la Segunda Guerra Mundial jugable fue esta aventura creada por el mismísimo Steven Spielberg. Fue todo un hito en gráficos, diseño de niveles, argumento, IA de los enemigos, banda sonora y cualquier otra cosa que se os ocurra. Mejor que algunos juegos actuales.



SNIPER ELITE

PS2 | REBELLION | ACCIÓN | 2005

Este juego de acción táctica nos proponía ponernos en la piel de un francotirador que debía infiltrarse en la batalla de Berlín, casi al terminar la Segunda Guerra Mundial. El realismo de su balística, su apuesta por el sigilo y la planificación de nuestras acciones le han granjeado una legión de fans.



WOLFENSTEIN 3D

PS3 | ID SOFTWARE | SHOOTER | 2009

El clásico de Carmack y Romero no fue el primer shooter en primera persona, pero sí que fue el primer gran éxito del género y consiguió popularizarlo gracias a su acabado técnico y jugable. El original salió en 1992, pero pudimos disfrutarlo en PS3 17 años después. Sigue siendo una joya.

tante, con 64 jugadores haciendo de las suyas, explotándolo todo, destruyéndolo todo y decenas de efectos de partículas y de sonido convirtiéndolo todo en ese "caos" que sólo DICE consigue hacer entendible y disfrutable.

El trabajo en equipo y la gestión de recursos serán dos de los grandes pilares sobre los que se asentará la experiencia competitiva. Así, permanecer con nuestra escuadra siempre nos reportará mayores beneficios. No sólo ganaremos más puntos por ayudar o colaborar con nuestro escuadrón, sino que también recibiremos ventajas, como resucitar junto a uno de nuestros compañeros y no tener que esperar toda la secuencia del salto en paracaídas. Claro que, para eso, al menos uno de los miembros del equipo tendrá que seguir con vida. Si palmamos todos, tendremos que "comernos" la secuencia entera, otorgándole un tiempo vital a nuestros rivales. En cuanto a la gestión de recursos, el cambio será muy notable. No dispondremos de mucha munición, así que habrá que pensar muy bien cuándo y cuánto disparamos a nuestros enemigos y tenerlos bien enfilados para no hacer un gasto innecesario de balas. Pero tranquilos, que habrá formas de obtener más munición, como rapiñar por los escenarios y en los distintos puestos de avanzada, obtenerla de los enemigos caídos o simplemente esperar a que algún miembro de nuestra escuadra nos regale un poco. Otra novedad será que todas las clases dispondrán de todas las habilidades, aunque su eficacia será menos. Por ejemplo, lo médicos podrán curarnos »

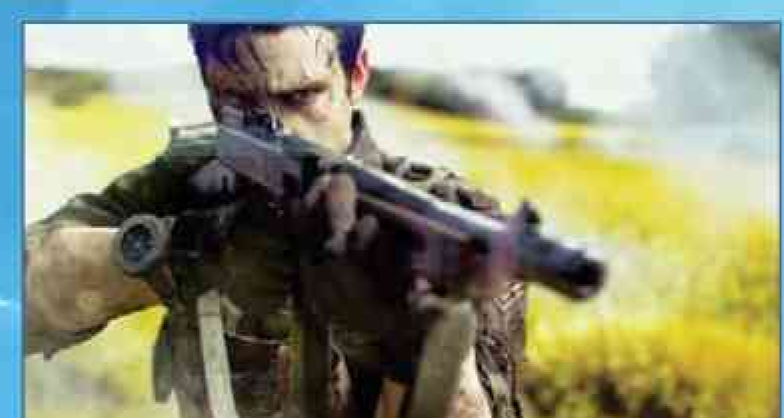


La inclusión de mujeres no sólo es un hecho histórico, también aporta variedad estética.



Personalizar los vehículos será el modo de que todos nos reconozcan al jugar online.







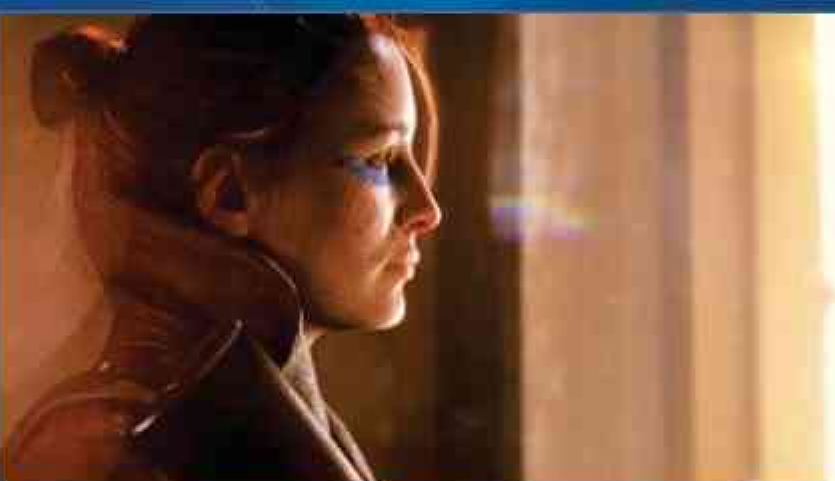
La personalización será bestial. La idea es que nuestra escuadra sea reconocible por sus pintas.

Los vehículos, tanto terrestres como aéreos serán un pilar fundamental de la jugabilidad.





En Grandes Operaciones se enfrentarán 64 jugadores en cuatro rondas con distintos objetivos y mapas.





La dispersión de las balas será más aleatoria, para hacer que la balística sea más realista.

Todos los contenidos descargables: mapas, armas,... serán gratuitos, por lo que la comunidad jamás se verá segmentada.

mucho más rápido y al hacerlo rellenarán toda nuestra barra de energía. La posibilidad de arrastrar a un amigo moribundo hasta parapetarnos y allí poder curarle sin riesgos nos ha parecido un añadido interesante y, sobre todo, muy espectacular y cinematográfico.

La destrucción de los escenarios, santo y seña de la saga, jugará un papel fundamental, permitiéndonos acabar de golpe con un grupo de cobardes "camperos" que se refugian dentro de una casa o incluso reconstruir partes del escenario para crear nuevas barricadas y valiosas coberturas. El uso de vehículos tampoco faltará a su cita e incluso tendremos tantos objetos de personalización para, por ejemplo, los tanques, que podrán tener un aspecto único y reconocible por el resto de jugadores.
Vientos de Guerra es el nombre que recibirá la estrategia de actualizaciones del juego. Todos los contenidos descargables: mapas, armas, etc... serán gratuitos, por lo que la comunidad jamás se verá segmentada. Además, algunas Grandes Operaciones serán temporales y reportarán recompensas que sólo estarán disponibles durante un tiempo.
También habrá tres desafíos diarios y varios semanales. Sólo podremos tener cuatro activos a la vez, por lo que habrá que escoger los que más se ajusten a nuestro estilo de juego para asegurarnos de completarlos. El modo Battle Royale ha sido anunciado en el E3, aunque no llegará en el lanzamiento del juego y tampoco sabemos qué justificación tendrá un todos contra todos dentro del contexto de la Segunda Guerra Mundial ni qué particularidades tendrá respecto a la competencia. En cualquier caso, estamos seguros de que *Battlefield V* se va a convertir en uno de los shooters más completos del año, ofreciendo modos de juego y aventuras para todo tipo de jugadores. Los cambios jugables, como un mayor énfasis en el trabajo en equipo, la gestión de recursos o el juego estratégico más allá de disparar a todo lo que se mueve nos han encandilado. Y todo eso, en la Segunda Guerra Mundial. ¿Dónde hay que firmar?

"TODOS LOS DLC SERÁN GRATUITOS Y LOS MICROPAGOS SÓLO ESTÉTICOS"



DANIEL BERLIN
DIRECTOR DE DISEÑO DE LA SAGA BATTLEFIELD

Durante la presentación londinense de *Battlefield V* tuvimos la suerte de charlar con uno de sus máximos responsables sobre el regreso de la saga a la clásica Segunda Guerra Mundial.

Empecemos con la más obvia: ¿por qué habéis vuelto a la Segunda Guerra Mundial?
Creo que es algo que estaba latente en el estudio. Es una vuelta a nuestras raíces y llevábamos un tiempo pensando en qué pinta tendría esta ambientación con los avances tecnológicos que hemos logrado con Frostbite.

Durante la presentación nos ha quedado bastante claro el modo campaña y el multijugador, pero ¿qué nos puedes decir del modo cooperativo?
Estamos muy emocionados de traer de vuelta el cooperativo a la franquicia, pero, por el momento, no podemos decir nada más sobre este modo. Sólo que será algo perfecto para practicar con tus amigos el juego con escuadras antes de saltar al multijugador, que podría resultar más complicado, de inicio, para los menos habituados a las batallas competitivas.

"Llevábamos un tiempo pensando qué pinta tendría la Segunda Guerra Mundial con el motor Frostbite, así que aquí está *Battlefield V*".

Parece que todos los estudios que desarrollan shooters están siguiendo la moda de no ofrecer un modo campaña. ¿No tuvisteis la tentación de eliminarla en *Battlefield V*?
Creemos que lo hicimos muy bien con *Battlefield 1*, ofreciendo historias nunca antes contadas sobre la Primera Guerra Mundial, así que queremos seguir ese camino y apostar por la campaña para un jugador.

La ambientación de *Battlefield 1* era muy diferente a la del resto de shooters. Sin embargo, la Segunda Guerra Mundial se ha explotado mucho así que, ¿qué habéis hecho para hacerla distinta a todo lo demás?
Realmente creemos que podemos contar historias nunca antes contadas y hacer que los jugadores vivan experiencias de la Segunda Guerra Mundial inéditas. Al mismo tiempo, queremos encontrar un equilibrio que nos permita mostrar elementos icónicos de aquella guerra. Es más, nuestros fans encontrarán guiños a *Battlefield 1942* que seguro que les entusiasman.

"Las partidas será más estratégicas que nunca, para que los jugadores dependan más de los soldados que tienen en su equipo".

Hemos visto mujeres, personas de color, etc… en las batallas de *Battlefield V*. ¿Lo habéis hecho para tener un reparto inclusivo o es parte de esas historias nunca contadas de la Segunda Guerra Mundial?
Si echamos un vistazo a la gente que juega nuestros juegos, está claro que son un grupo de personas muy diverso. Básicamente, queríamos que se sintiesen reflejados en el juego. La idea es que puedas crear una compañía del modo que prefieras, escogiendo sexo, raza, armas, equipamiento,…

Habéis hecho mucho hincapié en las novedades que hacen que las batallas online sean mucho más estratégicas que en pasadas entregas, como la gestión de los recursos, por ejemplo. ¿Por qué habéis tomado ese camino?
Nuestra idea principal es introducir una manera de pensar y actuar más táctica durante las batallas. Es una especie de metajuego que, creemos, añadirá más profundidad a las partidas. Lo que hemos hecho ha sido pensar en cómo darle más importancia a ciertos aspectos de las batallas, como reconstruir partes del escenario, gestionar la munición, etc… para que los jugadores dependan más de los soldados que tienen en su equipo. En cualquier caso, es un sistema que será progresivo, porque los jugadores novatos probablemente nunca llegarán a quedarse sin munición porque morirán antes. Así, cuanto mejor juguemos, más importante será el trabajo en equipo. Nuestra franquicia siempre ha dado mucha importancia al juego en equipo, y con *Battlefield V* vamos a ir un paso más allá. Así, esperamos ofrecer algo para todos. No todo será disparar, sino que los jugadores con una puntería menos extraordinaria podrán dedicarse a curar a sus compañeros, a construir estaciones de suministros, etc… con lo que obtendrán tantos puntos como si sólo se dedicasen a eliminar rivales a tiro limpio.

Todos los DLC serán gratuitos, así que... ¿habrá microtransacciones de alguna clase?
Efectivamente, todo el contenido será gratuito. Todos los nuevos mapas, modos de juego, etc… estarán disponibles, de forma gratuita, para todos los jugadores. En cuanto a las microtransacciones, lo único que tendremos serán elementos estéticos, objetos de vanidad, como los llamamos. Nunca habrá nada que tenga un impacto jugable que se pueda comprar.



LA SAGA BLACK OPS

EL GERMEN DE LA SERIE *BLACK OPS* surgió en *World at War*, pero se estableció como rama paralela de *Call of Duty* en la primera entrega de 2010. Sus señas de identidad siempre han sido ponernos en la piel de soldados de fuerzas especiales que llevan a cabo "operaciones encubiertas" en las zonas más conflictivas del planeta. Podríamos haber incluido *Black Ops: Declassified* de PS Vita en nuestro repaso, pero no lo hemos hecho por dos motivos: uno, que no es una entrega principal de la saga y dos, que era un verdadero atentado jugable.

El modo Zombis cooperativo para cuatro jugadores será uno de los pesos pesados de esta entrega.

PS4 | TREYARCH | SHOOTER | 12 DE OCTUBRE

Estalló la bomba deportiva, que diría el clásico. *Black Ops 4* será el primer juego en la historia de la saga en prescindir del modo Campaña. Treyarch no ha explicado los motivos, más allá de decir que nunca entró en sus planes incluirlo, pero parece claro que les habrá parecido más rentable ahorrarse el dineral de hacer una campaña y apostarlo todo al multijugador.

El modo competitivo, los zombis y un nuevo Battle Royale serán los ejes jugables de esta nueva entrega.

El multijugador "tradicional" incluirá 10 clases de soldado, cuatro de ellas completamente nuevas. Además, llegará con varios remakes de mapas clásicos, como Nuketown, que aparecerá como descargable poco después del lanzamiento del juego. Los combates online serán más estratégicos, con detalles como la eliminación de la regeneración automática de la energía. El modo Zombis será una auténtica oda para los fans de la aniquilación de muertos vivientes cooperativa. Así, de salida contaremos con tres niveles muy diferen-



BLACK OPS

Esta primera entrega, aparecida en 2010 para PS3, nos hizo vivir la Guerra Fría de los años 60 visitando lugares como Cuba, Laos, Siberia, Vietnam o Hong Kong. Sentó las bases del megajuego de *Zombis* y nos dejó ser hasta Fidel Castro.



BLACK OPS II

Esta secuela llegó en 2012 a PS3 con una historia bastante original ambientada a finales de los 80 y en el año 2025, en una futura Segunda Guerra Fría. Tenía varios finales y los zombis incluyeron nuevos modos más allá de supervivencia.



BLACK OPS III

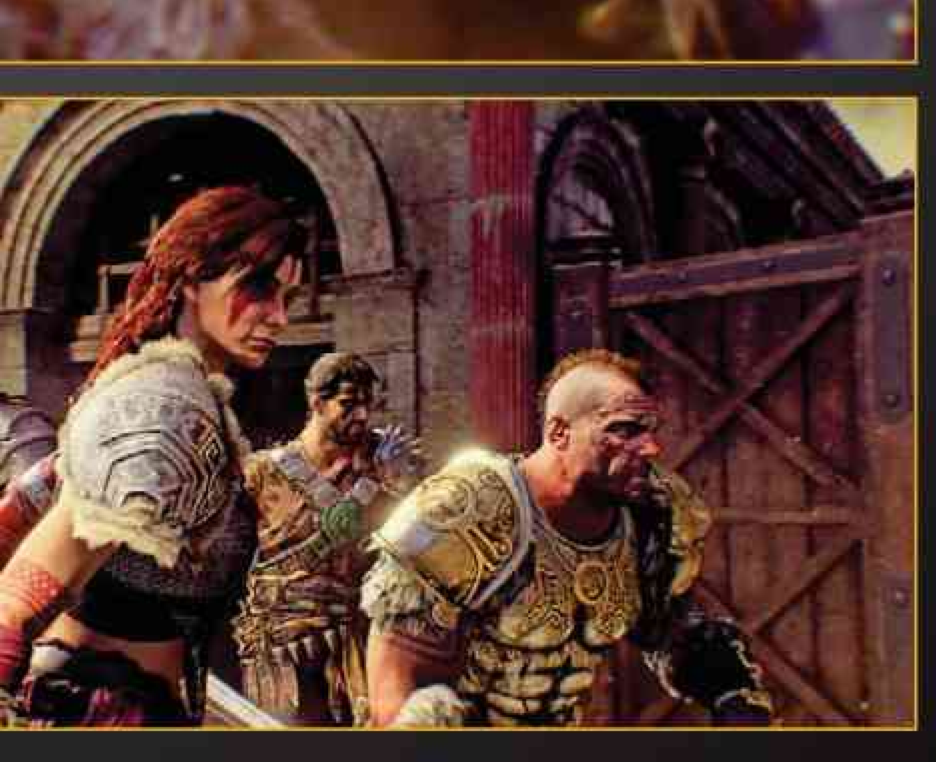
La pasada entrega estaba ambientada en 2065, en un futuro en el cambio climático provoca guerras. En la piel de soldados cibernéticos, contábamos con habilidades muy diferentes. Fue un juego muy correcto, pero demasiado continuista.





■ **Lucharemos contra los zombis en la Antigua Roma, en Alcatraz y hasta en el Titanic.**







■ ***Black Ops 4* no ofrecerá Campaña pero sí un modo Battle Royale, con el mapa más grande jamás creado en un *CoD*.**

***Black Ops 4* prescindirá del modo historia para centrarse en el multijugador competitivo, los zombis y un nuevo Battle Royale.**

tes. En *IX* nos trasladaremos hasta la Antigua Roma, en donde tendremos que aniquilar zombis en la típica arena de gladiadores haciendo uso de armas cuerpo a cuerpo de la época. En *Voyage of Despair* habrá que sobrevivir a las hordas de zombis en el mismísimo Titanic y en *Blood of the Dead* viviremos el apocalipsis zombi encerrados en Alcatraz. Lo mejor es que podremos cambiar la jugabilidad de este modo con todo tipo de modificadores, como la velocidad de los zombis, el daño que hacen, nuestra energía, etc... La guinda del pastel será el modo *Blackout*, la versión de Treyarch de los exitosos Battle Royale, que será el sustituto de la campaña según el estudio californiano. Este modo tendrá el mapa más grande jamás creado para un *Call of Duty*, compuesto de retales de los niveles favoritos de la historia de la saga. Habrá personajes y armas extraídos de toda la saga y podremos pilotar vehículos de tierra, mar y aire. Habrá batallas en solitario, en plan todos contra todos o por equipos. Hoy en día no es ninguna sorpresa encontrarnos con un Battle Royale en un shooter, como sucede mismamente con *Battlefield V*. En ambos casos además, estamos deseando ver hasta dónde puede llegar un todos contra todos de este tipo con las mecánicas jugables y el impresionante apartado gráficos de dos sagas con tanto prestigio.

EA SPORTS NOS PONE EN BANDEJA EL TÍTULO DE CAMPEONES DEL MUNDO

Disfruta del Mundial en tu PS4





Este mes se disputa el Mundial de Rusia. No sabemos qué papel hará España, pero nosotros sí podemos levantar la ansiada copa gracias a *FIFA 18* y su actualización gratuita dedicada al torneo.

PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE

Hubo un tiempo, no muy lejano, en el que las compañías responsables de los simuladores de fútbol nos hacían pasar por caja de nuevo cuando llegaban eventos como la Eurocopa o el Mundial. Ya fuera en forma de "juego nuevo" (que en realidad solía ser prácticamente el mismo juego de esa temporada, pero adaptado al evento de marras) o mediante un DLC de pago, la idea era sacarnos unos euros extra si queríamos disfrutar de esa competición en nuestra consola. Pero eso se acabó. EA Sports ha cambiado esta política y todos los poseedores de *FIFA 18* podemos disfrutar de este Mundial de Rusia en PS4 gracias a una actualización gratuita. Y si aún no lo tienes, desde el pasado E3 tienes una demo para que cates todas las virtudes que ofrece esta actualización.

Obviamente, poder disputar el Mundial con cualquiera de las 32 selecciones que compiten en él es su principal atractivo. Se ha respetado el calendario real y los jugadores convocados (aunque también podremos echar mano de algunos que se han quedado fuera). Y también se ha trabajado mucho en la ambientación, con los 12 estadios del Mundial perfectamente recreados y nuevas secuencias de vídeo (como los jugadores escuchando el himno nacional antes de cada partido). Podemos disputar el Mundial de Rusia tanto "en local" como Online. Y también nos permite "reescribir" la historia y jugarlo con cualquiera de las otras selecciones que no se han clasificado. Así que si alguno queréis "repescar" a ilustres ausentes en este Mundial como Italia, Holanda o Chile, podéis hacerlo. Pero lo mejor de todo es que también podemos disfrutar del modo Ultimate Team adaptado al Mundial de Rusia. Crea la plantilla de tus sueños con estrellas de los 32 países clasificados, ademas de con los legendarios iconos que han echo historia en esta competición (como Pelé, Maradona, Ronaldo, Ronaldinho, Puyol, Lineker, Deco o Nakata). Eso sí, en vez de sus clubs y ligas, las claves para lograr que tu plantilla tenga química serán sus nacionalidades y confederaciones. Y si tienes algunas monedas ahorradas del modo FUT normal, puedes gastarlas aquí si quieres y así podrás hacerte un equipo "apañado" bastante rápido. ¡Nos vemos en el Estadio Olímpico Luzhniki!







La Copa del Mundo, en tus botas

A POCO QUE TE GUSTE EL FÚTBOL no podrás resistirte a los encantos de esta actualización gratuita para *FIFA 18*, que lo tiene todo para mantenernos enganchados durante el mes que dura el torneo.



GANA EL MUNDIAL Están las 32 selecciones, los 12 estadios del evento, nuevas secuencias de vídeo y comentarios adaptados, estadísticas que se van actualizando...



Podemos disputar el Mundial en local u online. Por supuesto, se ha respetado el calendario oficial.

FIFA 18 edición World Cup Russia 2018

SI A ESTAS ALTURAS DEL PARTIDO aún no tienes *FIFA 18* y vas a adquirirlo "al calor" del Mundial, a partir de ahora ésta es la edición que encontrarás en las tiendas. Es el mismo juego, pero con la carátula del Mundial.

No faltan detalles como las equipaciones oficiales o los jugadores escuchando el himno.



REESCRIBE LA HISTORIA

Además de las 32 selecciones, si lo deseas podrás disputar el Mundial con cualquier otra selección que no se haya clasificado.



ULTIMATE TEAM

Pero lo mejor de todo es que también tenemos FUT adaptado al Mundial, con los jugadores de las 32 selecciones y los iconos legendarios.



NUEVOS ICONOS LEGENDARIOS

Hay cuatro iconos nuevos (Klose, Moore, Lineker y Nakata), que se suman a leyendas como Maradona, Pelé o Ronaldinho.

Y después del







Las animaciones de *FIFA 19* serán mucho más fluidas, así como los giros, controles y regates en corto.



Gráficamente ofrecerá algunas mejoras con respecto al anterior, pero tampoco nada revolucionario.



Los disparos a puerta ofrecerán un nuevo sistema en el que el "timing" jugará un papel clave.

FIFA 19

La nueva entrega del simulador de fútbol de EA Sports tendrá la licencia de la Champions League.

Además de *Battlefield V, Anthem* y otros juegos deportivos como *Madden 19* o *NBA Live 19, FIFA19* ocupó un lugar importante en la conferencia de Electronic Arts previa al pasado E3. Con un espectacular trailer narrado por el mismísimo Cristiano Ronaldo (que volverá a ser la imagen principal del juego, de momento con la camiseta del Real Madrid aunque aún no sepamos si terminará vistiendo otra), EA nos mostraba las virtudes de su motor Frostbite poniendo en liza al astro portugués junto a las estrellas del Manchester City (Guardiola incluido) o Neymar (de momento, con la equipación de PSG). El trailer termina con CR7 repitiendo la chilena que le clavó a la Juventus en los cuartos de final de la última Champions. Pero para entonces ya habíamos comprendido que el gran fichaje de *FIFA 19* será la licencia de la Champions League, que estará presente en distintas modalidades de juego. Podremos disputar la máxima competición a nivel de clubes en local u online, en el modo Carrera, en el modo Ultimate Team (también la Europa League) o también en el modo El Camino, que vuelve a estar protagonizado por Alex Hunter. La Champions League aparecerá en la tercera temporada de esta modalidad. La fecha de lanzamiento de *FIFA 19* quedó fijada para el 29 de septiembre.

PRIMEROS FICHAJES

EL PRINCIPAL FICHAJE anunciado hasta el momento es la Champions League, junto a "renovaciones" de altura como el modo FUT o el uso del motor Frostbite.



LA CHAMPIONS LEAGUE es el principal fichaje anunciado. Estará presente en distintos modos de juego.



CRISTIANO RONALDO parece que renueva como principal imagen de *FIFA* una temporada más.

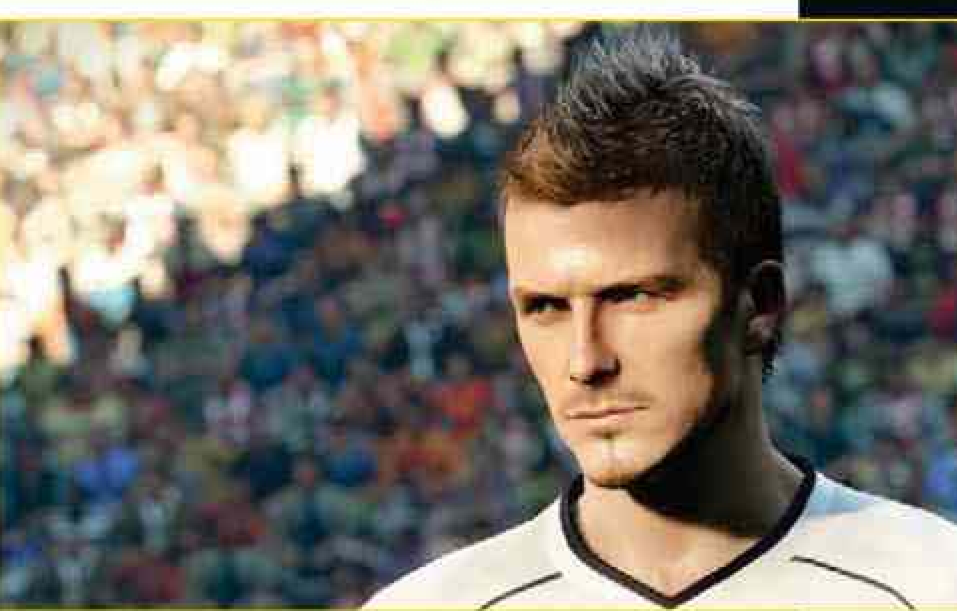
Mundial...

Si te has quedado con ganas de más fútbol, no te preocupes que tras el verano llegan las nuevas entregas de los mejores simuladores.



■ *PES 2019* ofrecerá un montón de mejoras en su jugabildiad y añadidos como un nuevo sistema de cansancio.







■ Aparece en las imágenes promocionales pero el Borussia de Dortmund no estará en *PES 2019* al final.



■ Sí ofrecerá estadios reales como el Camp Nou, Giuseppe Meazza o Anfield. Con efectos de luz realmente logrados.

PES 2019

PES 2019 incorporará no pocas mejoras para tratar de competir con su "eterno rival".

Pro Evolution Soccer es una de las pocas licencias de Konami que se mantienen "vivas" año tras año. Y eso que esta temporada van a tener que reponerse de una baja muy importante, la de la Champions League, cuya licencia pasa a manos del "eterno rival". Pero aún así Konami no da el partido por perdido y ha fichado otras ligas que, si bien no compensan esta ausencia, sí acercarán la franquicia a otros territorios. En concreto son la Superliga danesa, la Liga de Portugal, la Pro League de Bélgica, Superliga de Suiza, Premier League de Escocia, la Primera División Argentina, y en exclusiva, la Russian Premier League. Además, ofrecerá no pocas mejoras y ajustes en su jugabilidad, como pases sin mirar, regate más fluídos, vaselinas más precisas o nuevas reacciones ante los errores (a los porteros se les podrá escapar la pelota de las manos, a lo Karius). Los futbolistas tendrán un total de 39 habilidades. Además, ofrecera un realista sistema de cansancio gracias al que, aseguran, realizar sustituciones en el momento adecuado puede marcar la diferencia. En este sentido, incorporarán un sistema parecido al de *FIFA 18* que nos sugerirá los mejores cambios con sólo pulsar un botón. Y se adelantará casi un mes a *FIFA19* ya que saldrá el 30 de agosto.

PRIMEROS FICHAJES

ESTA TEMPORADA *Pro Evolution Soccer* pierde la Champions League pero a cambio ofrecerán nuevas licencias, incluyendo 7 nuevas ligas, aunque "menores".



7 NUEVAS LIGAS como la de Portugal, la Primera Division Argentina o la Russian Premiere League.



NUEVOS "PADRINOS" como el jugador del Barça Philippe Coutinho o el legendario David Beckham.

UNA AVENTURA PARA "PERDER" LOS DÍAS JUGANDO

DAYS GONE

Los creadores de *Syphon Filter* volverán por la puerta grande con una aventura de mundo abierto en la que habrá que sobrevivir a un holocausto zombi, o de "freakers", como ellos los llaman. Nosotros ya lo hemos jugado y nos ha dejado tan buen sabor de boca que hasta queremos celebrar el día del orgullo "freaker".

PS4 | AVENTURA DE ACCIÓN | SONY/BEND STUDIO | 22 DE FEBRERO DE 2019

Cuando se anunció *Days Gone* tuvimos sensaciones encontradas, no vamos a negarlo. Por un lado, el hecho de que Bend Studio, creadores del mítico *Syphon Filter*, fueran los encargados de su desarrollo aumentó mucho nuestras expectativas. Por otro, y tras ver el primer tráiler, pensamos que todo era demasiado genérico. Otro juego de zombis, de mundo abierto, con un protagonista poco carismático a priori y un desarrollo que parecía poco original. Sin embargo, después de jugar a una demo más larga que la del reciente E3, tenemos claro que tiene todas las papeletas para convertirse en una aventura de lo más interesante y entretenida.

Deacon St. John, todo un fuera de la ley que pertenecía a una banda de moteros, será el protagonista de la aventura. Dos años después de que una pandemia mundial acabase con la inmensa mayoría de la población convirtiéndolos en una especie de zombis llamados "freakers", nuestro héroe luchará por sobrevivir en una devastada región del estado de Oregón. Aunque más bien tendríamos que decir que Deacon será coprotagonista de la aventura, porque durante nuestro viaje siempre nos acompañará nuestra fiel moto. Así, tendremos que repararla cuando se estropee y buscar gasolina por los escenarios para poder conducirla. Tendremos que estar pendiente de ella en todo momento y, al contrario de lo que sucede en otros títulos de mundo abierto, nuestra "burra" no reaparecerá junto a nosotros si la hemos dejado tirada en otra parte, con lo que tendremos que ir a buscarla allá donde la hayamos abandonado. Además, tendrá todo tipo de mejoras que aumentarán su velocidad, la capacidad del depósito y que facilitarán su control, entre muchas otras, por lo que será más sensato tenerla a buen recaudo y usarla que afanar las motos de otros personajes del juego. Uno de los elementos que primero llamó nuestra atención al jugar la demo fue la dificultad. Los combates serán bastante exigentes y las hordas de "freakers" se darán un festín con nuestra carne fácilmente si no estamos atentos o no planificamos la estrategia a seguir en cada enfrentamiento. Además, también tendremos que luchar con animales infectados por el virus, como osos y unos lobos que nos tiraron de la moto mientras conducíamos tranquilamente por el bosque. El »

MÁS ALLÁ DE LOGAN

TRAS EL INFAME *BUBSY 3D*, Eidetic, que luego se convertiría en SIE Bend Studio de la mano de Sony, nos ha regalado grandes juegos.



SYPHON FILTER
La leyenda de Gabe Logan nació en 1999. Aquella aventura de acción y sigilo no sólo entraba por los ojos, sino que tenía una IA bestial que era capaz de fulminarnos de un único disparo.



RESISTANCE: RETRIBUTION
La saga de Insomniac aterrizó en PSP de la mano de Bend Studio, con una aventura ambientada entre las dos primeras entregas de la saga y cosechando un gran éxito.



UNCHARTED: LUCHA POR EL TESORO
Este juego de cartas por turnos seguía la estela de fenómenos como *Magic: The Gathering*. Fue una oda a los fans, pero era muy simple comparado con los grandes del género.



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
Uno de los grandes exponentes de PS Vita fue esta nueva aventura de Nathan Drake que demostró que la portátil de Sony tenía potencia suficiente para aventuras AAA.



■ *Days Gone* nos meterá de lleno en un holocausto zombi, pero los humanos también serán un peligro.

■ Deacon contará con un árbol de habilidades para mejorar en el combate a distancia, en el cuerpo a cuerpo...

■ Nuestro héroe será un lobo solitario, pero también contará con varios amigos en distintos refugios.



■ Los "freakers", los zombis del juego, nos atacarán en hordas de hasta 300 individuos.

■ La moto será uno de los pilares jugables. Será única, así que habrá que cuidarla, llenar el depósito...

■ Además, la moto dispondrá de montones de mejoras para hacerla más rápida, aumentar su tanque,...

mayor peligro, sin embargo, serán los otros humanos, que no dudarán en acribillarnos si nuestros objetivos entran en conflicto, algo que sucederá casi siempre. La versión que probamos aún estaba verde y sufrimos algunos fallos en la IA enemiga, pero la cosa pinta bastante bien para tratarse de una versión alpha.

La libertad para afrontar cada misión como creamos conveniente y sin que nos lleven de la mano fue el aspecto que más nos gustó de la demo. Así, una de las misiones consistía en investigar un puesto N.E.R.O. (National Emergency Response Organization) para encontrar unas vendas. Estos puestos, antaño utilizados para tratar de hacer frente a los zombis son ahora lugares abandonados repletos de valiosos recursos. Para entrar, eso sí, debíamos activar un generador que, a su vez, necesitaba gasolina.

***Days Gone* tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los grandes tapados del catálogo exclusivo de PS4 en el próximo 2019.**

Como decíamos, el juego no nos llevará de la mano, así que la gasolina no estaba señalada en el mapa. Tras encontrarla, encendimos el generador, lo que hizo sonar unas alarmas que atrajeron a todos los "freakers" de la zona como polillas a una lámpara encendida en mitad de la noche. Nos enfrentamos a ellos haciendo uso de un bate de béisbol, una valiosa hacha que habíamos encontrado muy cerca de allí y las pocas balas que quedaban en nuestra pistola. Aniquilada la horda, tarea nada fácil, pudimos entrar al edificio y hacernos con las dichosas vendas. Sin embargo, tal y como comprobamos al repetir la misión, la historia podría haber sido muy diferente. Podríamos habernos percatado de que era posible anular la alarma antes de encender el generador, de que podríamos habernos escondido en unos contenedores en caso de que aparecieran los "freakers" o de que los coches de los alrededores contenían valiosos recursos con los que hacer frente, con más garantías, a los enemigos. Una vez más, nos encantó esta libertad y que el juego no nos diga qué hacer ni cómo completar una misión. La experiencia, y probar nuevas estrategias, serán la clave de la supervivencia en *Days Gone*.

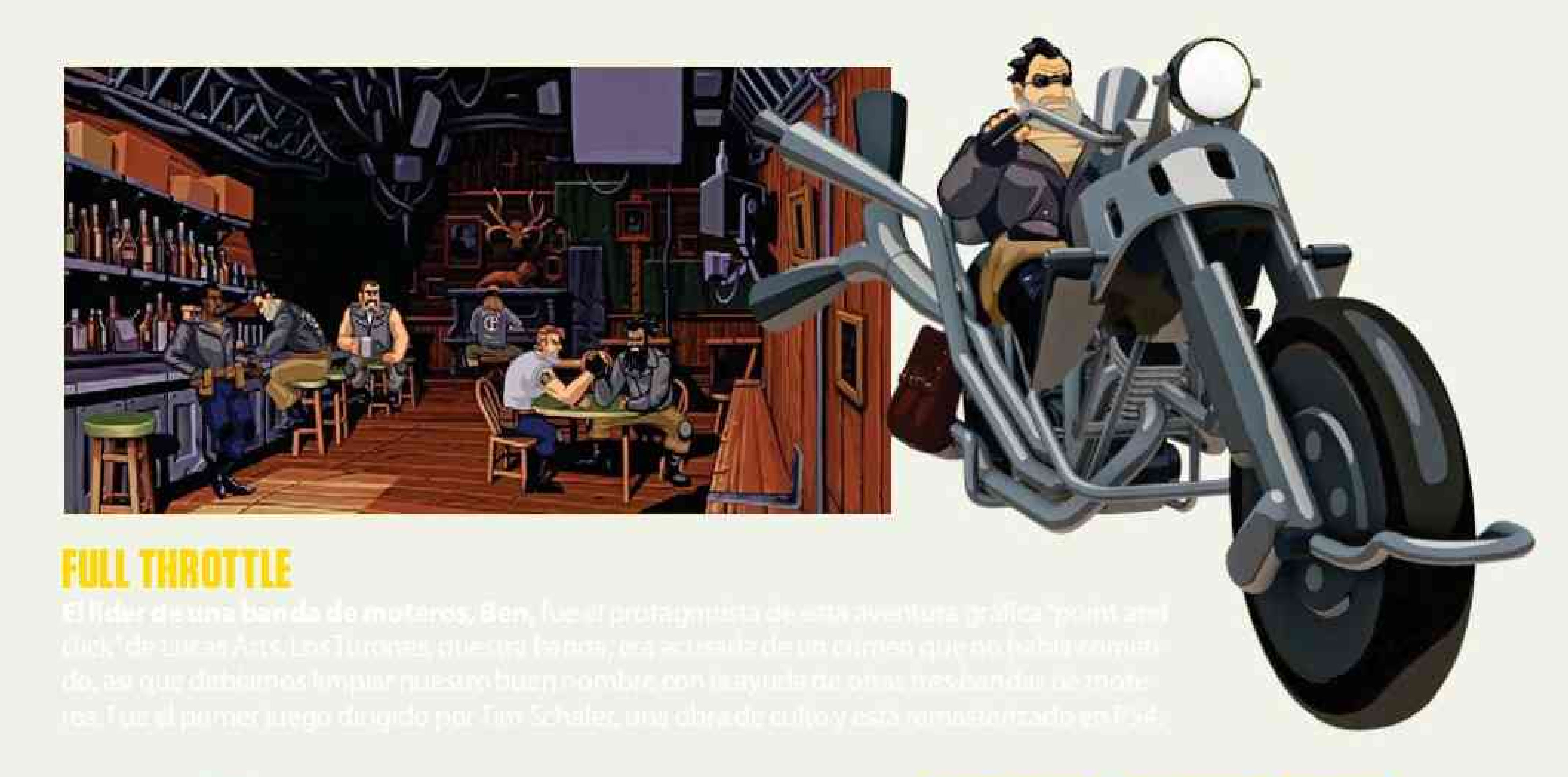
Nuestro primer contacto ha sido muy positivo, demostrándonos que nuestras impresiones con los primeros tráilers pueden estar muy equivocadas. *Days Gone* parece que mezclará elementos clásicos de los juegos de mun-



do abierto actuales, como montones de coleccionables o el ya imprescindible árbol de habilidades con montones de habilidades desbloqueables (como ralentizar la acción para disparar con más calma, aumentar el radio del radar que resalta los recursos cercanos, etc...) junto a un diseño de niveles que pretenderá rescatar lo mejor de aventuras mucho más lineales. A nivel técnico, esta versión alpha se encontraba bastante verde, con ralentizaciones constantes, "bugs" aquí y allá o algún que otro cuelgue total que nos sacaba al menú de la consola. Se entiende, por eso mismo, su retraso hasta 2019, un tiempo que le vendrá de perlas a Bend Studio para mejorar y optimizar su nueva aventura y ofrecer un acabado técnico más pulido cuando salga al mercado. Si lo consiguen, estaremos ante un gran juego ya que, en lo jugable, nos ha encandilado.

PROTAGONISTAS A DOS RUEDAS

LOS MOTEROS NO HAN TENIDO UNA GRAN REPRESENTACIÓN en el mundo de los videojuegos. En la inmensa mayoría de ocasiones solo vemos motos en juegos de velocidad o como uno más de los múltiples vehículos que puede usar el héroe de una aventura de mundo abierto. Sin embargo, también nos hemos topado con unos pocos moteros de manual.

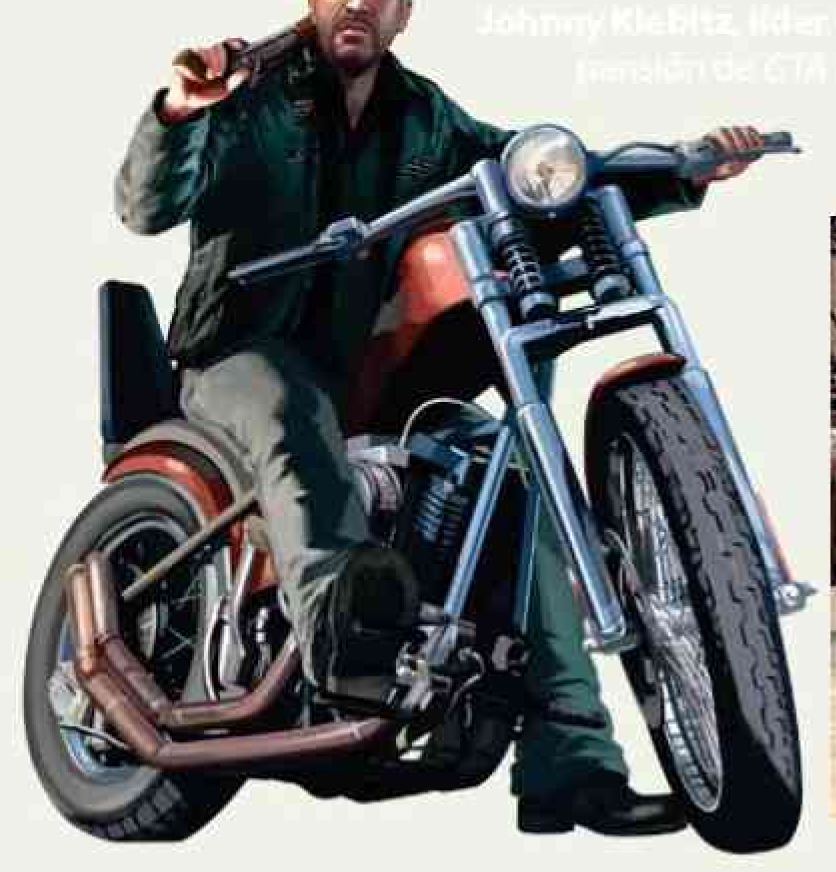


FULL THROTTLE

El líder de una banda de moteros, Ben, fue el protagonista de esta aventura gráfica "point and click" de LucasArts. Los Tumbas, nuestra banda, era acusada de un crimen que no había cometido, así que debíamos limpiar nuestro buen nombre con la ayuda de otras tres bandas de moteros. Fue el primer juego dirigido por Tim Schafer, una obra de culto y está remasterizado en PS4.

GTA IV: THE LOST AND DAMNED

Johnny Klebitz, líder de la banda de moteros The Lost MC, fue el protagonista de esta expansión de *GTA IV*. Las motos eran las protagonistas absolutas, con un control mejorado para la ocasión, carreras en las que armados con bates de béisbol derribábamos a nuestros rivales y hasta un minijuego de pulsos.





FINAL FANTASY VII

Cloud, nuestro querido ecoterrorista de *FF VII*, no montaba en moto solo para lucirla en las imágenes promocionales del juego. Además, protagonizaba un divertido minijuego de carreras, que incluso tuvo su versión móvil en 2014, en el que debíamos ganar posiciones a espadazo limpio.



ROAD RASH: JAILBREAK

La mítica serie de Electronic Arts llegó en 1991 para convertirse en uno de los primeros títulos que ofrecían carreras al estilo Ben-Hur. En PlayStation pudimos "disfrutar" de esta última entrega de la serie, que introdujo el modo cooperativo con sidecar y que ofrecía una serie de carreteras y circuitos interconectados. Estamos deseando que esta saga vuelva con un juego a la altura.

EL BROTE ZOMBI ARRASARÁ PS4



OVERKILL SOFTWARE | OTOÑO | SHOOTER/SUPERVIVENCIA









OVERKILL'S THE WALKING DEAD

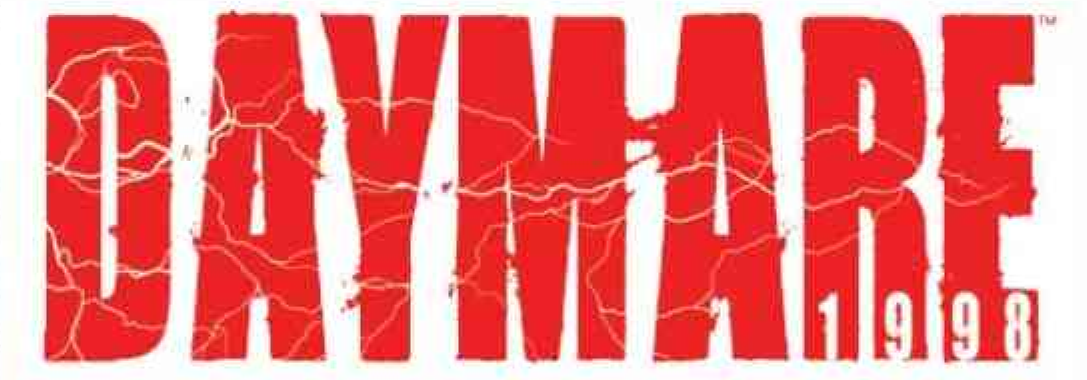
Los creadores de la saga *PayDay* serán los encargados, tal y como anunció en 2014 el propio Robert Kirkman, de traernos este shooter cooperativo para cuatro jugadores ambientado en el apocalipsis zombi del genio de Kentucky. Tras sufrir dos retrasos, que incluso lograron que los más agoreros vaticinasen su cancelación, parece que el desarrollo va por muy buen camino y que lo disfrutaremos a finales de este mismo año.

Esta nueva aventura nos llevará hasta Washington DC, una ciudad que nunca había aparecido ni en los cómics ni en la serie de televisión. Esta elección, tal y como afirmó el propio estudio, les permitirá responder a preguntas que todo fan de la saga se habrá hecho, como descubrir qué hizo el gobierno durante el brote zombi o qué pasó con los militares, por ejemplo. La propuesta cooperativa será el eje argumental y jugable. La colaboración será absolutamente clave para poder avanzar y no bastará con que los cuatro jugadores se dediquen a disparar a todo lo que se mueve sino que cada uno tendrá que cumplir una función determinada dentro del equipo y aprovechar sus habilidades únicas para asegurar la supervivencia del grupo. Sus creadores lo comparan con las incursiones de la saga *Destiny*. Los que las hayáis jugado sabréis que eso implica una verdadera colaboración y no simplemente soltar a cuatro jugadores en el mismo escenario. La historia, además, promete ser tremendamente adulta.









INVADER STUDIOS | OTOÑO | SURVIVAL HORROR

Invader Studios, un equipo italiano de profesionales apasionados por los survival horror, decidió crear *Resident Evil 2 Reborn*, un remake no oficial del clásico de 1998 de Capcom. El proyecto se vino abajo cuando la compañía japonesa anunció el remake oficial, pero se sintió halagada por la labor del estudio independiente e incluso les invitó a sus oficinas de Osaka.

En lugar de tirar todo su trabajo a la basura decidieron seguir con el proyecto y rebautizarlo como *Daymare 1998*. Será, obviamente, un survival horror en tercera persona, está siendo desarrollado con Unreal 4 y hasta gente como Kazuhiro Aoyama (director de *Resident Evil 3: Nemesis*) está colaborando, a modo de consejero, en su creación. Sus creadores prometen que el juego contará con elementos "hardcore" de supervivencia al más puro estilo de aquella época dorada del género durante los 90. Además, la aventura estará repleta de puzles y la gestión del inventario o la obtención de recursos de los escenarios serán claves para poder avanzar con éxito.

LA MODA DE LOS ZOMBIS PARECÍA PASAJERA, flor de un día y muchos aseguraban que el mercado llegaría a un punto de saturación que acabaría con las hordas de zombis cual antivirus. Sin embargo, varios años después de su gran brote en PS3, los muertos vivientes siguen al pie del cañón y protagonizarán un buen número de nuevos juegos en los próximos meses. En el horizonte encontramos de todo, desde títulos que tratan de recuperar la esencia más lenta de los primeros *Resident Evil* hasta frenéticos shooters subjetivos.







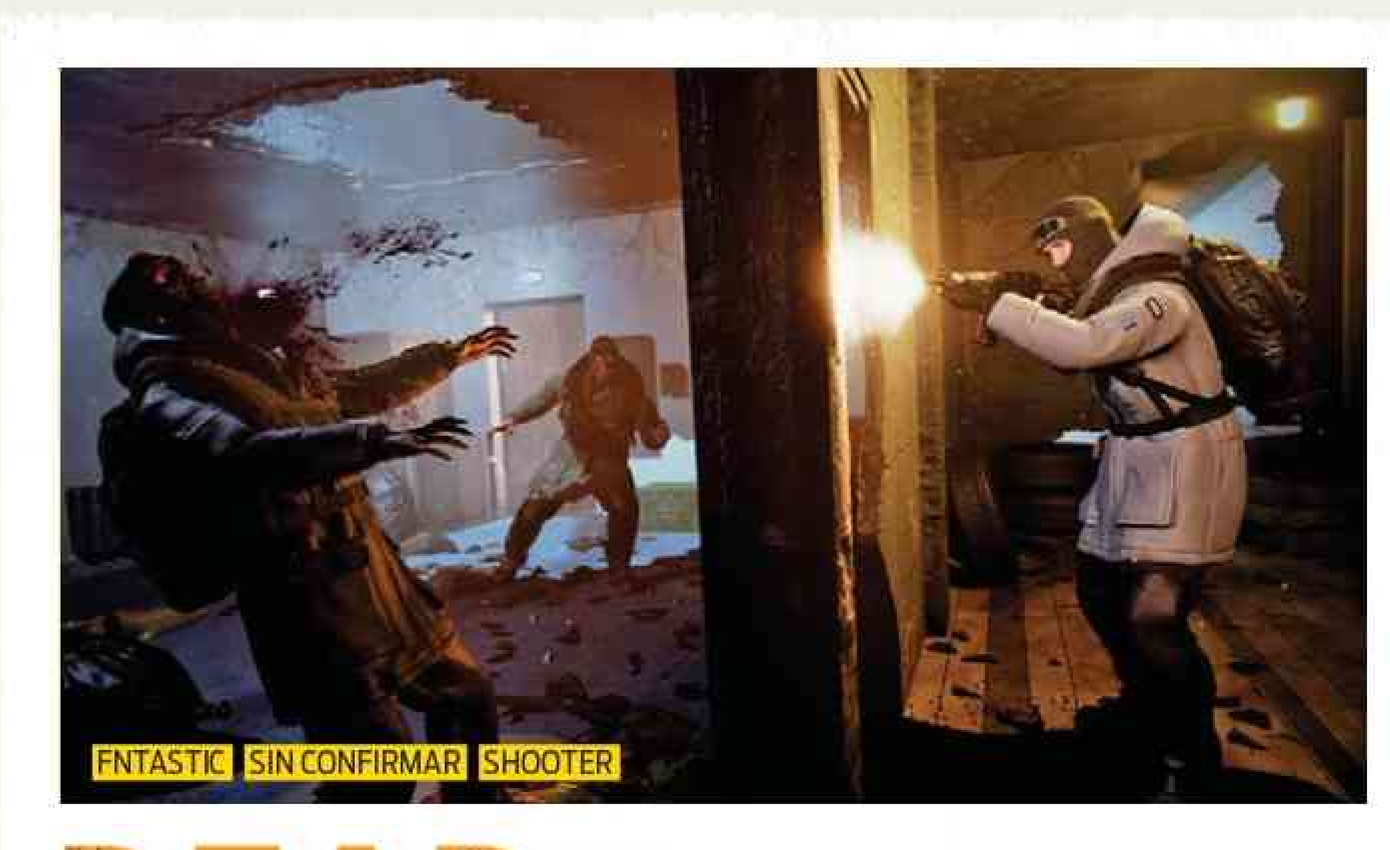






Tras ser anunciado en los Game Awards no habíamos sabido nada nuevo de esta adaptación al videojuego del genial libro de Max Brooks. Siguiendo la estela de otros títulos similares, será un juego de acción en tercera persona y con cooperativo para cuatro jugadores. Uno de sus mayores atractivos será la presencia de cientos de zombis en pantalla al mismo tiempo, que correrán hacia nuestros héroes en busca de sangre fresca y que incluso formarán torres de no muertos al más puro estilo de lo visto en la película protagonizada por Brad Pitt.

La aventura se desarrollará en varias ciudades del mundo, lo que nos permitirá comprobar la escala de la infección como ningún otro juego de zombis había intentado mostrar hasta la fecha. Ya está confirmada la presencia de Nueva York, Jerusalén y, tras lo visto en el último tráiler del juego, también Moscú. Por lo que hemos podido ver, parece que nuestros protagonistas serán capaces de organizar la resistencia contra las hordas de zombis construyendo todo tipo de parapetos, barricadas y colocando hasta ametralladoras gatling para hacerles frente. El estudio fue responsable de *Timeshift* o *Quake Champions* así que podemos afirmar que ofrecerá acción a raudales. Aún no tiene fecha de salida, pero la segunda entrega de la película (protagonizada otra vez por el Brad Pitt y dirigida por David Fincher) llegará en 2019, así que imaginamos que el juego aprovechará el tirón y saldrá en una fecha próxima al film.



DEAD DOZEN

En este shooter asimétrico nos pondremos en la piel de un grupo de soldados que debe enfrentarse a una especie de zombi. Si nos toca encarnar al zombi, tendremos otras habilidades y cada soldado muerto se unirá a nuestras filas.





La última temporada de la aventura gráfica de Telltale tendrá como heroína a una Clementine más crecida y convertida ya en una gran superviviente. A nivel jugable, el estudio promete que viviremos combates menos "guionizados".

JUEGO Play RECOMENDADO






16+

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **QUANTIC DREAM**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,99 €**




JUGADORES **1**	JUG ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**	RESOLUCIÓN **1080 P**





■ Una de las mejores aventuras del año está protagonizada por tres androides. No os la perdáis.

EL **FUTURO** MÁS TECNOLÓGICO Y ABSORBENTE

Detroit: Become Human

El estudio Quantic Dream nos brinda su mejor producción hasta la fecha. Un título dotado de una historia apasionante, madura, muy bien narrada... y variable.

Una de las mejores historias que nos ha dejado PS4 llevan la firma de David Cage y el estudio Quantic Dream. Y es que si por algo destaca esta nueva producción que lleva por nombre *Detroit: Become Human* es por ofrecernos una carga narrativa que poco o nada tiene que envidiar a las grandes producciones que podemos ver cada semana en las pantallas de los cines.

Adulta, profunda y cargada de planteamientos morales, en esta aventura debemos tomar el control de tres personajes distintos que nos permiten disfrutar de tres versiones de la misma realidad. Una realidad realmente dura e interesante que tiene lugar en un futuro cercano en el que los androides forman parte de la vida cotidiana. Justamente esa misma naturaleza es la que presentan Connor, Kara y Markus, los protagonistas cuyo control se va alternando a lo largo de todo el título y que presentan claras diferencias en cuanto a su personalidad, motivaciones y sentimientos se refiere. Y no sólo eso, dado que en función de unos niveles y otros y del protagonista del mismo, el estilo y la jugabilidad que nos ofrece el título cambian sensiblemente.

Resulta relativamente complejo clasificar a esta producción dentro de un estilo o arquetipo de título predeterminado, algo que siempre ha sucedido con las producciones de este estudio francés. Por lo tanto cuando controlamos a Connor, un detective, la aventura se sumerge en la investigación de escenas de crímenes principalmente. Con Kara vivimos momentos realmente intensos y tiernos, primando la interacción con los personajes secun-

» UNA AVENTURA **DIFERENTE** MARCADA POR TUS DECISIONES



① **CONVERSAR CON DECENAS DE PERSONAJES** es una de las tareas fundamentales. Podemos influir en el comportamiento de todos ellos.



② **LAS DECISIONES** que tenemos que ir tomando marcan el devenir de los acontecimientos y de los posibles finales. Es altamente rejugable.



③ **USAR EL GPS** nos permite visualizar nuestro próximo objetivo así como conocer con qué elementos de los fondos podemos interactuar.



■ El tono de la aventura es muy adulto y nos plantea temas y situaciones realmente duros y hasta algo controvertidos.



■ La ambientación de Detroit es inmejorable. Una imponente muestra del increíble potencial que ostenta el interior de PS4.



■ La expresividad de los personajes es tan sobresaliente que casi parecen seres reales.



Cuanto más se profundiza en la trama, menos posibilidades hay de soltar el mando hasta el final... o finales.

darios. Y por último, con Markus es posible presenciar las escenas de acción más llamativas de todo el juego. Lo que sí que es común a todos los personajes es la toma de decisiones. Unas decisiones muy importantes que, de hecho, van marcando tanto nuestro avance como los distintos finales que es posible llegar a visualizar. Por eso mismo se trata de una aventura muy rejugable, y es necesario invertir muchas horas para verlo todo.

Otra de sus grandes cualidades es su imponente apartado gráfico, el cual está presidido por una de las mejores ambientaciones que se han reflejado nunca en título alguno de PS4. Gracias a ella es posible respirar el clima tan tenso y hostil que se vive en las calles de Detroit, ciudad que por otro lado muestra un aspecto impecable. Y ese mismo adjetivo lo podemos emplear para calificar la recreación de todos los personajes que se dan cita en la aventura, tanto principales como también los secundarios. Un trabajo perfecto que tiene su influencia en la jugabilidad, dado que su excelente expresividad consigue transmitirnos sus emociones de una forma jamás disfrutada hasta ahora. Y tampoco queremos dejar de alabar el (una vez más) sobresaliente doblaje a nuestro idioma que Sony ha integrado en esta nueva producción, un trabajo que ha sido bien arropado por una banda sonora memorable. *Detroit: Become Human* es, más que un juego más, una experiencia vital, madura y cautivadora que desde aquí os recomendamos. No hay nada parecido en esta consola.



■ Aunque la jugabilidad es muy pausada, de vez en cuando es posible disfrutar de escenas de acción muy bien elaboradas.



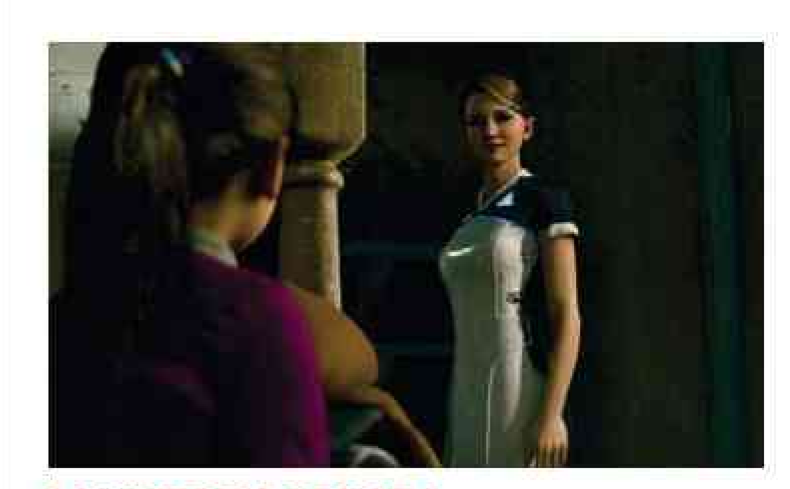
■ Cuando superamos un nivel el flujo temporal es reflejado de manera clara en pantalla. Y resulta francamente útil.

» TRES PERSONAJES, TRES HISTORIAS

La excepcional historia que forma parte de esta aventura es seguida desde la perspectiva de tres personajes radicalmente diferentes. Unos protagonistas que, de una forma u otra, conseguirán emocionarte de diversas maneras distintas con sus vivencias y situaciones a las que son expuestos.



CONNOR puede que sea el más interesante de los tres. Un robot que se encarga de lidiar con todo tipo de criminales.



LA HISTORIA DE KARA posiblemente sea la más sentimental de todas. Haceos con un buen paquete de pañuelos...



MARKUS protagoniza varias de las secuencias de acción más interesantes de todo el juego. Seguro que os gustan.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia es magnífica y está bien escrita. Gran reparto de protagonistas y secundarios.

» LO PEOR
Algunos niveles pueden resultar demasiado insulsos o pausados para algunos usuarios.

Te gustará + que... BEYOND DOS ALMAS | Te gustará − que... GOD OF WAR



91	**» GRÁFICOS** Excepcional recreación de personajes y escenarios. Un despliegue increíble.
93	**» SONIDO** El doblaje no puede ser mejor y la banda sonora es muy buena.
90	**» DIVERSIÓN** La historia se sigue con gran interés a pesar de sus pequeños altibajos.
92	**» DURACIÓN** Si quieres ver todos los finales, tienes mucho trabajo por delante.
NOTA 91	Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.





16+

Género: **ROL**

Desarrollador: **FROM SOFTWARE**

Editor: **BANDAI NAMCO**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2-6**

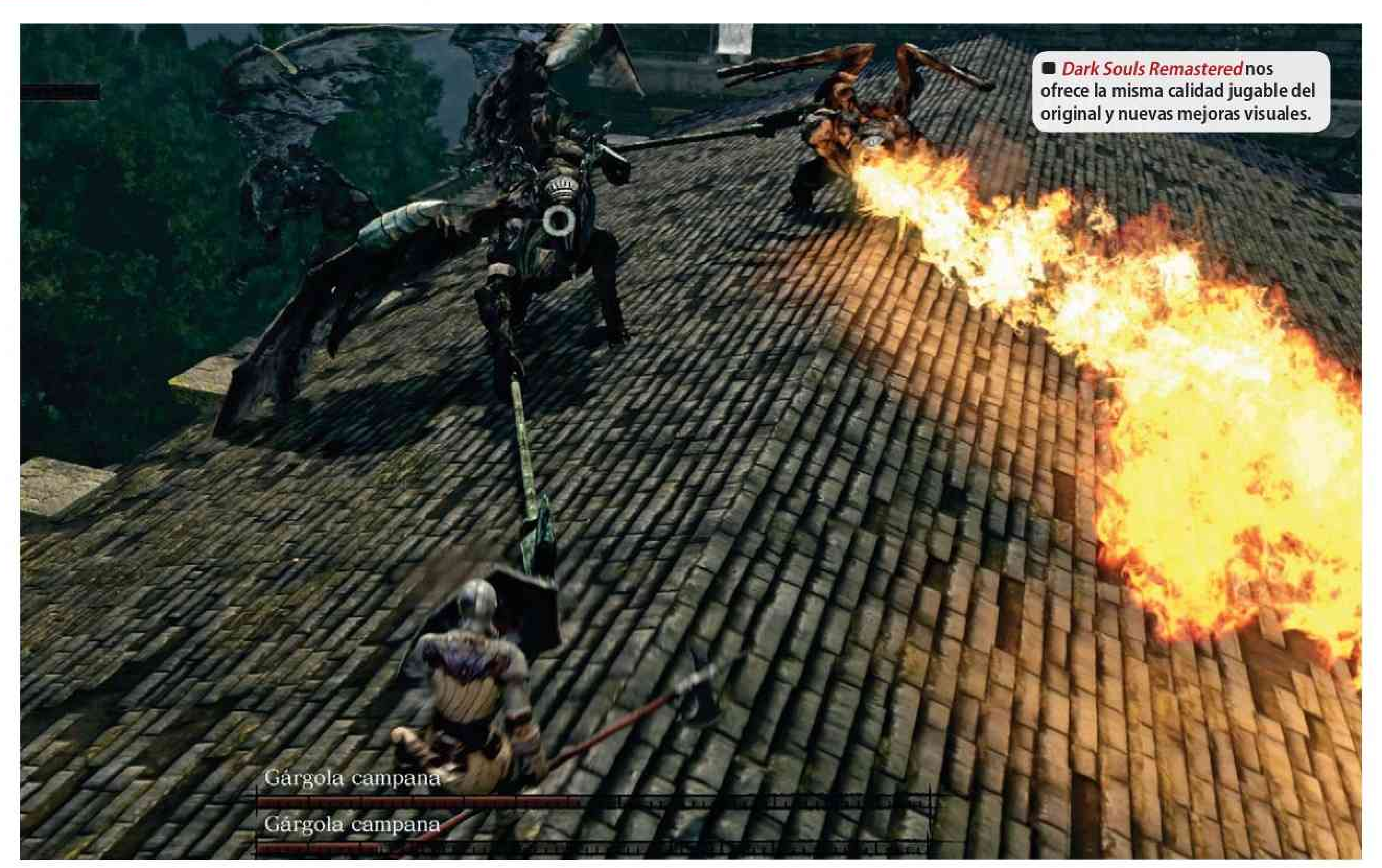

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.bandainamcoent.com/es/games/ds-remastered



Dark Souls Remastered nos ofrece la misma calidad jugable del original y nuevas mejoras visuales.

ALABADO SEA EL SOL **REMASTERIZADO**

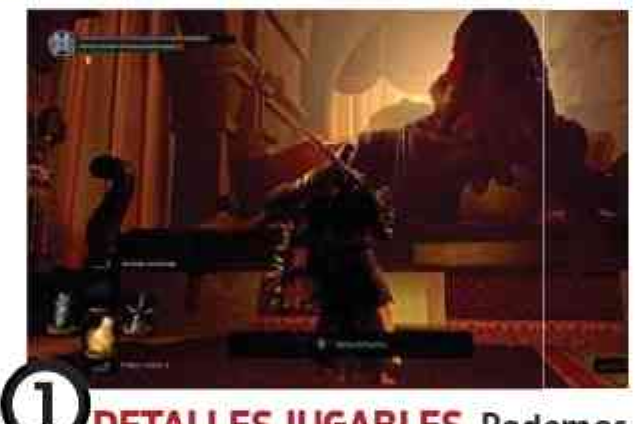
Dark Souls Remastered

Uno de los juegos más influyentes de la década enciende las hogueras jugables de PS4 con un remaster que mejora lo que parecía inmejorable.

Explicar a estas alturas qué es *Dark Souls* o por qué es una joya que será recordada durante muchísimos años debería ser poco menos que un crimen. Pensando en cómo resumirlo para que todos puedan entenderlo sólo se nos ocurre una frase: si nunca lo has jugado, la envidia nos corroe, así que cómpralo ya mismo y tendrás la suerte de descubrir una de las jugabilidades más influyentes de los últimos tiempos.

Esta remasterización incluye, como no podía ser de otra manera, varias mejoras visuales y algunos detallitos jugables. A nivel técnico, lo más importante es el número de cuadros por segundo, que ahora es de 60fps totalmente estables. El original iba a 30 y los que lo jugamos en su día recordamos lo insufrible que era aquello, especialmente en áreas como la Ciudad Infestada. Ahora todo fluye como en las continuaciones de la saga, algo que hablando de unos combates tan exigentes resulta fundamental para disfrutar de las batallas en toda su plenitud. Además, en PS4 muestra una resolución de 1080p, mientras que en Pro alcanza los 4K reescalados. El resultado es, en líneas generales, mucho mejor, pero las texturas no son nuevas, por lo que su aumento de definición algunas veces genera aspectos plasticosos o un poco extraños. Otros detalles, como la posibilidad de cambiar de pacto en las hogueras o de utilizar varias objetos del mismo tipo a la vez son cuestiones que no suponen una gran diferencia aunque nos faciliten la vida. La utilización de servidores dedicados, en lugar de la típica conexión P2P, mejora notablemente los tiempos de espera para invadir,

UN **REMASTER** CON MEJORAS MUY PALPABLES



1 DETALLES JUGABLES. Podemos cambiar de pacto en las hogueras, en lugar de tener que visitar al personaje en cuestión y patearnos el escenario.



2 MEJORAS GRÁFICAS. Aunque la resolución ha aumentado, lo mejor es que corre a 60fps. Una bendición en general, pero más en Ciudad Infestada.



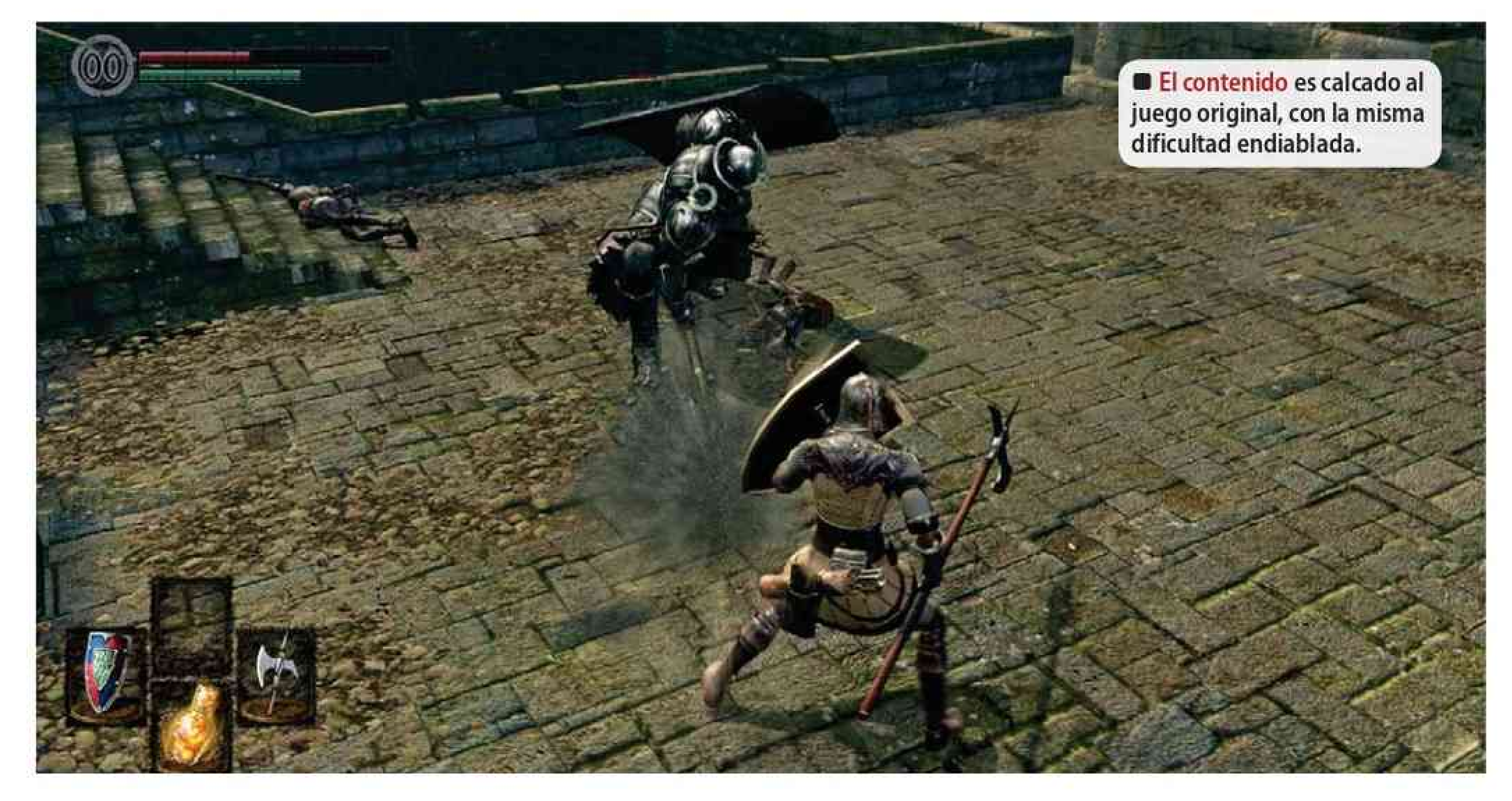
3 SERVIDORES DEDICADOS. Las invasiones y, sobre todo, la arena PVP han mejorado su estabilidad y el número de jugadores asciende a seis.



Los jefes finales nos regalan los momentos más desesperantes, intensos, taquicárdicos y satisfactorios de toda nuestra aventura.



Los detalles jugables son impagables, como quedarse en cueros para correr más y así escapar al aliento de fuego de este dragón.



El contenido es calcado al juego original, con la misma dificultad endiablada.



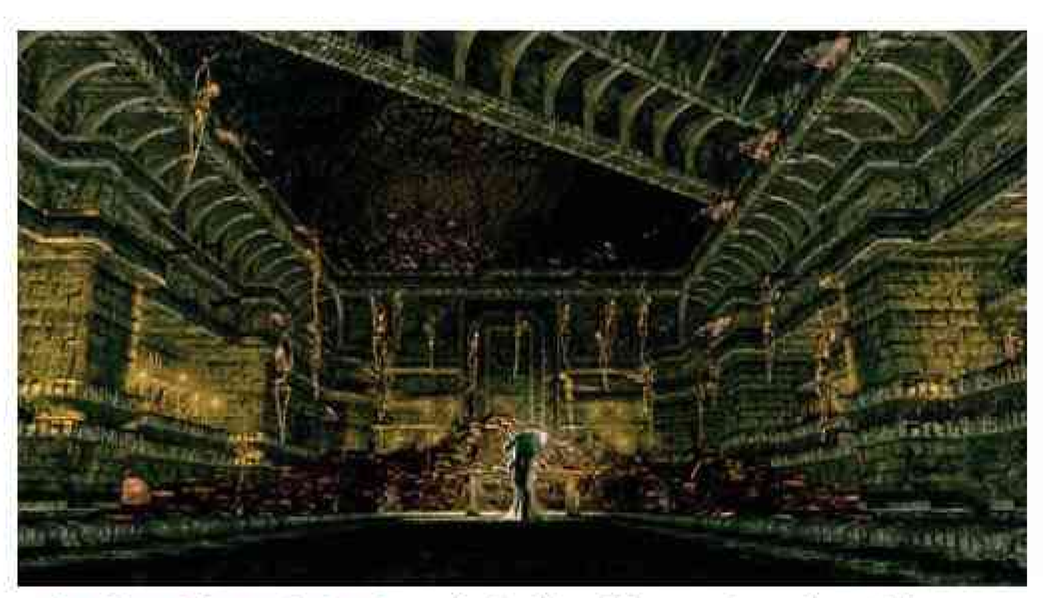


Este remaster dista de ser perfecto, pero es una gran ocasión para rejugarlo y la mejor opción para primerizos.

ser invadidos y, sobre todo, para disfrutar de las peleas competitivas que, además, ahora admiten seis jugadores en lugar de los cuatro del original. Por otra parte, podemos poner contraseña a nuestra partida para facilitar el juego cooperativo con los amigos, algo sacado de entregas posteriores.

El problema es que esta puesta al día visual no tiene, ni de lejos, la calidad y el mimo que hemos visto en otras remasterizaciones recientes. Una aventura de este calibre merecía más un remake que una remasterización de tres al cuarto. Es es un pena, porque sí, en lo demás el juego sigue siendo una joya absolutamente incontestable.

Reencontrarnos con esta dificultad endiablada y tan bien ajustada, con este diseño de niveles tan magistral, con este argumento que sonsacamos con cuentagotas, con este universo tan absolutamente embriagador o con esta dirección artística tan imitada y sin embargo nunca superada es una verdadera delicia. Algunos dirán, y seguramente no les falte razón, que l tercera entrega de la saga o el mismo *Bloodborne* han superado en muchos aspectos a este primer capítulo de la trilogía, pero para todos aquellos que lo jugamos en su día este remaster es como una conmovedora reunión de antiguos alumnos en la que, además, tus amigos no sólo no están más viejos, calvos y gordos sino que tienen un aspecto más lustroso y hasta parecen más simpáticos. Otra cosa es que, tal y como penalizamos en la nota de esta review, las mejoras estéticas no sean tan llamativas como debieran.



La dirección artística de cada habitación o cada palmo del mapa es absolutamente soberbia. Nos duelen las manos de aplaudir.



Para sobrevivir en Lordran no nos queda más remedio que hacer el perro a más no poder y escondernos tras un muro si es necesario.

» LOS MOTIVOS PARA SER UNA **LEYENDA**

Dark Souls es uno de esos juegos que se ha convertido en leyenda desde que apareció en 2011. Ha embelesado a toda una generación de jugadores, y hay decenas de juegos que han tomado prestadas muchas de sus mecánicas o planteamientos jugables. Repasamos los motivos de su éxito.



DIFICULTAD. *Dark Souls* es un juego difícil, lo habéis oído mil veces, pero es que hasta los cofres pueden suponer la muerte.



DISEÑO DE NIVELES. El enorme mapeado, que goza de una verticalidad asombrosa, está interconectado de una forma brillante.



POCAS PALABRAS. El argumento se nos cuenta a través de escasos diálogos y hasta de las descripciones de los objetos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La ambientación, la dificultad, los 60 fps, los jefes finales y todo lo que tenía el original.

» LO PEOR

La remasterización no está tan cuidada como nos habría gustado. Texturas anticuadas.

Te gustará + que... THE SURGE



Y + que... LORDS OF THE FALLEN



70	**» GRÁFICOS** El frame rate a 60fps se agradece, pero se nota que es un juego de 2011.
85	**» SONIDO** La banda sonora y los efectos de sonido son geniales. Voces en inglés.
90	**» DIVERSIÓN** Todo es sobresaliente, pero se nota su antigüedad en los combates.
90	**» DURACIÓN** Entre 50 y 100 horas dependiendo de lo completistas que seamos.
NOTA 89	El juego en sí es de 95, pero la remasterización es mejorable, así que nos vemos obligados a castigarlo en su nota final.









Género:
ESTRATEGIA
Desarrollador:
FRONTIER DEVELOPMENTS
Editor:
FRONTIER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,99 €







JUGADORES **1** · JUG ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



https://www.jurassicworldevolution.com



■ **Gestionar un parque** con dinosaurios puede ser muy lucrativo... ¡y muy peligroso!

TU PARQUE **JURÁSICO** ABRE SUS PUERTAS

Jurassic World Evolution

Los dinosaurios son criaturas increíbles, pero este juego de gestión demuestra que también constituyen un gran negocio.

Hay dos cosas fundamentales que nos ha enseñado la saga de cine *Jurassic Park*. Primero, que los dinosaurios siempre "la lían parda". Y segunda, que el afán lucrativo puede más que cualquier T-Rex, ya que estos bichos son una fuente inagotable de ingresos. Algo que podemos comprobar de primera mano con este juego, que nos propone crear una serie de parques jurásicos y convertirlos en negocios multimillonarios.

Como directores del parque nuestra labor es crear las instalaciones necesarias para su funcionamiento: desde recintos de investigación hasta zonas recreativas para los visitantes. El parque tiene tres facetas esenciales: Entretenimiento, Seguridad y Ciencia. Recibimos contratos para potenciar da aspecto; desde transporte para el público a invertir en vallas más seguras. La Ciencia incluye la investigación de mejoras para el parque y, por supuesto, la creación de dinosaurios. Debemos enviar por todo el mundo un equipo de investigadores en busca de fósiles, de los cuales extraer el ADN que nos permita crear nuevos "bichos". De ese modo, al hacer cada vez más grande nuestro parque y cumplir contratos, más ingresos obtenemos, que a su vez podemos invertir en investigaciones y dinosaurios más caros. ¡Pero ojo! La gestión requiere estar muy atento a todo lo que sucede en el parque. Eso incluye la salud y bienestar de los dinosaurios, ya que pueden enfermar,

CÓMO **GESTIONAR** UN NEGOCIO JURÁSICO



1 INSTALACIONES. Además de zonas de seguridad e investigación, el parque debe disponer de tiendas, hoteles y transporte para visitantes.



2 CONTRATOS. Los jefes de Ciencia, Entretenimiento y Seguridad ofrecen misiones y encargos para mejorar la reputación y los ingresos.



3 CONTROL. Hay que asegurarse del correcto funcionamiento de todo, o los dinosaurios pueden escaparse y provocar el caos entre el público.



En el jeep podemos recorrer todo el parque, hacer fotografías, reponer comida... y por supuesto, ¡evitar que los "dinos" escapen!



Las peleas son inevitables, y el propio juego las "pide", como este combate a muerte entre un Dilophosaurus y un Velociraptor.



Observar la interacción de los dinosaurios es impagable, casi como estar dentro de la película.





Evolution es un juego de gestión "facilito", que tiene su mejor baza en su variedad de dinosaurios.

morir o incluso escapar y "zamparse" a los visitantes. *Evolution* consta de cinco islas en las que podemos construir nuestro parque, empezando por la más sencilla y, a medida que avanzamos, desbloqueando el resto. Lo mejor es que se puede "saltar" de una isla a otra sin tener que empezar de cero. Además, las mejoras desbloqueadas en un parque sirven también para el resto.

.

Los dinosaurios son el punto fuerte de *Evolution*. Además de tener un aspecto espectacular, poseen unos hábitos bien definidos. Así, el Tiranosaurio necesita un recinto para él solo; en cambio, el Diplodocus es más feliz si tiene compañía. Descubrir y crear nuevas especies "engancha", al igual que "trastear" con su ADN para mejorar su genética. Y por supuesto, verles pelear: el juego incluso incentiva que dejemos luchar a dos especies entre sí, para disfrutar viendo cómo usan sus ataques característicos. Es una pena que Frontier no haya puesto tanto cuidado en el resto de aspectos de *Evolution*: como juego temático es algo simple, y carece de la creatividad que permiten otros títulos del género. Es, además, demasiado indulgente con el jugador: siempre le da facilidades e indicaciones; además, ninguna de las situaciones de peligro tiene consecuencias serias. Es evidente que *Jurassic World Evolution* no pretende revolucionar los juegos de gestión; pese a ello, es una buena forma de introducirse en el género, apto para todo tipo de jugadores, pero sobre todo para los fans de los dinosaurios y la saga en que se basa.



Si un dinosaurio escapa podemos solicitar (previo pago) que sea sedado, o bien hacerlo nosotros mismos desde un helicóptero.



Un hábitat adecuado es esencial para que los dinosaurios sobrevivan. Así, los Diplodocus necesitan compañeros de especie.

» ASÍ SE CREAN LOS DINOSAURIOS

A la hora de crear una nueva especie, antes hay que "desentrañar" sus genes. Para ello extraemos el ADN de los distintos fósiles que excavamos por todo el mundo. Durante la incubación podemos alterar los genes y mejorar rasgos como la agresividad o la resistencia a enfermedades.



FÓSILES. Por todo el mundo hay puntos de excavación, donde excavar fósiles con ADN y elementos valiosos para vender.



GENOMAS. Para poder crear una especie hay que completar el 50% de sus genes. A mayor porcentaje, mejor es el ejemplar.



EN EL PARQUE. Al "soltar" al nuevo dinosaurio, hay que cuidar su alimentación y vigilar su salud, curándole si enferma.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los dinosaurios son imponentes. Descubrir y crear nuevas especies. La banda sonora.

» LO PEOR

Demasiado sencillo, no ofrece retos. No tiene la creatividad de otros juegos del género.

Te gustará + que... CONSTRUCTOR

Te gustará – que... STARDEW VALLEY



80	**» GRÁFICOS** Los dinosaurios son fantásticos; el resto se limita a "cubrir expediente".
85	**» SONIDO** Recupera las voces en castellano y la música original de las "pelis".
71	**» DIVERSIÓN** Tiene variedad de "dinos" e islas, pero a la larga se hace monótono.
83	**» DURACIÓN** Cinco islas distintas, múltiples retos y muchas especies a descubrir.
NOTA 80	Más allá del encanto de sus dinosaurios, *Evolution* es un juego sencillo para iniciarse en el género de gestión.



16

Género: **VELOCIDAD**

Desarrollador: **CODEMASTERS**

Editor: **DEEP SILVER**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **64,95 €**


JUGADORES **1**


JUG ONLINE **2-12**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

http://onrushgame.com/



■ *Onrush* se presenta como una mezcla de los choque de *Burnout* y la acción salvaje de *Motorstorm*.

EL HIJO SECRETO DE ***MOTORSTORM*** Y ***BURNOUT***

Onrush

Desde Fittipaldi hasta Ángel Nieto pasando por Ricky Bobby, todos han querido llegar primeros a meta. Claro, no sabían que chocarse mola más.

Evolution Studios, creadores del genial *Motorstorm* y del infravalorado *DriveClub* encontraron refugio en Codemasters tras su cierre en 2016. Desde entonces, han estado trabajando en *Onrush*, un juego de carreras que, ya os avisamos, resulta tremendamente original y diferente a todo lo que hayáis probado.

Las carreras no tienen línea de meta ni cuenta lo más mínimo ir en primera posición. Así, no se trata de ser el más rápido sino que en cada modo de juego debemos cumplir con un determinado objetivo. Por ejemplo, en Lockdown debemos controlar un área en constante movimiento al estilo del Rey de la Colina de un shooter. Incluso, aunque parezca mentira, *Onrush* tiene más elementos heredados de los shooter, como un sistema de clases para los vehículos. Así, cada uno de los ocho bólidos disponibles cuenta con tres habilidades únicas para ganar la partida. Aunque la elección parece no importar, nada más lejos, y con el paso de las partidas vamos descubriendo que hay un componente estratégico que hace que algunas clases se adapten mejor a cada uno de los cuatro modos disponibles. Rellenar nuestra barra de Rush para ejecutar nuestra habilidad especial en el momento oportuno siempre parece el único propósito de las carreras, pero, como decíamos, al final la táctica cuenta más que todo eso y escoger qué hacer y cuándo usar



HERO SHOOTER, PERO CON COCHES

En lugar de ponernos al volante de un garaje con cientos de bólidos, cada uno con distintas características técnicas, en *Onrush* disponemos de 8 clases de vehículo con habilidades únicas. Aquí van algunos:



① **BLADE.** Esta moto no sólo ciega a los rivales que recogen nuestra tumba, sino que, en su modo Rush, deja una brutal estela de fuego que resulta mortífera.



② **CHARGER.** Con esta joya ganamos energía Rush al conducir cerca de nuestros rivales y mediante su habilidad especial arrollamos a los coches con más fuerza.



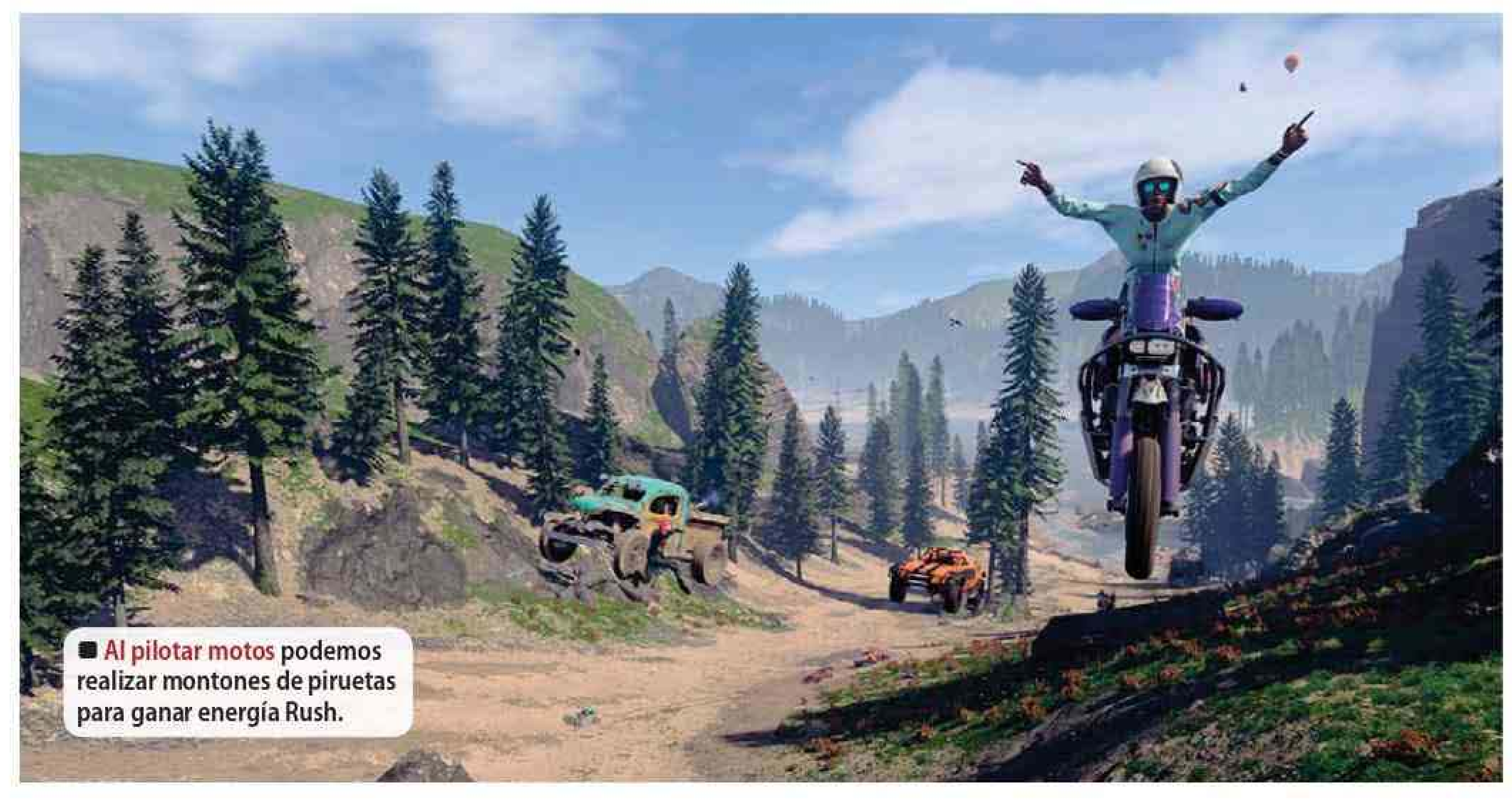
③ **ENFORCER.** Este vehículo defensivo nos permite ganar Rush al dejar K.O. a los vehículos morralla y cegar a nuestros perseguidores con la habilidad especial.



■ El trabajo en equipo es fundamental para lograr la victoria, especialmente en las partidas online. Los lobos solitarios perderán.



■ Aunque dispone de una campaña bastante larga, la auténtica salsa jugable está en el modo online. Con amigos, mejor aún.



■ Al pilotar motos podemos realizar montones de piruetas para ganar energía Rush.





Si estás buscando una propuesta original, arcade y repleta de choques, no lo pienses más. *Onrush* es tu juego.

nuestras habilidades es la clave para la victoria. Los choques son el eje común a todos los modos de juego. Dejar K.O. a nuestros rivales es fundamental, además de muy divertido y satisfactorio, para evitar que sigan sumando puntos para su equipo. Y es que, todos los modos de juego enfrentan a equipo de 6vs6, por lo que los lobos solitarios no comulgarán en absoluto con la propuesta cooperativa y competitiva de este arcade.

Lo que aleja a *Onrush* de la excelencia son dos defectos de fondo. Por un lado está la escasa oferta de modos de juego. Aunque son muy originales, cuatro modos es muy poco, sobre todo teniendo en cuenta que Overdrive es un auténtico tostón y no aporta nada. El otro problema que le hemos visto es la ausencia de progresión. Es cierto que hay un modo "campaña" en el que podemos disputar hasta 100 carreras en solitario, pero el núcleo de la experiencia son las carreras online y el hecho de que el único progreso disponible sea meramente estético (aspectos de coche, ropa para los corredores, celebraciones,...) no resulta, ni de lejos, un aliciente para seguir jugando. Sería mucho más atractivo desbloquear nuevas habilidades para cada clase de coche con el paso de las partidas. El modo online también está pidiendo a gritos la organización de torneos y la inclusión de algunos modos más, que esperamos que suceda con el paso de los meses. El online, eso sí, funciona casi mejor que la campaña, con unos tiempos de carga asombrosamente cortos y un ritmo frenético. *Onrush* es diferente, original y refrescante, y ya sólo por eso será una joya para los fans del género.



■ Al subir de nivel obtenemos cajas de equipo que nos recompensan con tres objetos aleatorios de personalización puramente estéticos.



■ Las carreras son un completo caos la mayor parte de las veces, pero ahí es donde radica el irresistible atractivo arcade de *Onrush*.

» UNAS CARRERAS MUY ORIGINALES

Onrush es un juego de velocidad muy diferente. No hay una meta a la que llegar antes que nuestros rivales, así que los cuatro modos de juego disponibles nos ofrecen una experiencia muy distinta a la de otros juegos. Es, sin duda, el gran acierto del juego: ofrecer unas carreras originales.



SWITCH. En esta batalla a muerte sólo tenemos cuatro vidas y al gastar cada una resucitamos con un vehículo más poderoso.



COUNTDOWN. Aquí debemos pasar por más puertas que nuestros rivales para ir sumando tiempo a nuestro contador.



LOCKDOWN. Es una especie de Rey de la Colina en el que debemos sobrevivir dentro de un área que se mueve sin parar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su originalidad, algunos modos de juego son geniales, el espectáculo gráfico a 60 fps.

» LO PEOR
El modo Overdrive es insulso. Se vuelve muy repetitivo y el progreso es sólo estético.

Te gustará + que... NEED FOR SPEED PAYBACK
Te gustará − que... BURNOUT PARADISE



78	**» GRÁFICOS** La carga poligonal no es alta, pero el frame rate a 60fps lo compensa.
75	**» SONIDO** Banda sonora cañera que le sienta de lujo y efectos cumplidores.
81	**» DIVERSIÓN** Su original propuesta engancha mucho, pero le falta progresión.
76	**» DURACIÓN** Cuatro modos de juego, aunque originales, se quedan muy cortos.
NOTA 79	**Su originalidad es de alabar, pero hay pocos modos de juego y le falta un sistema de progresión no estético.**







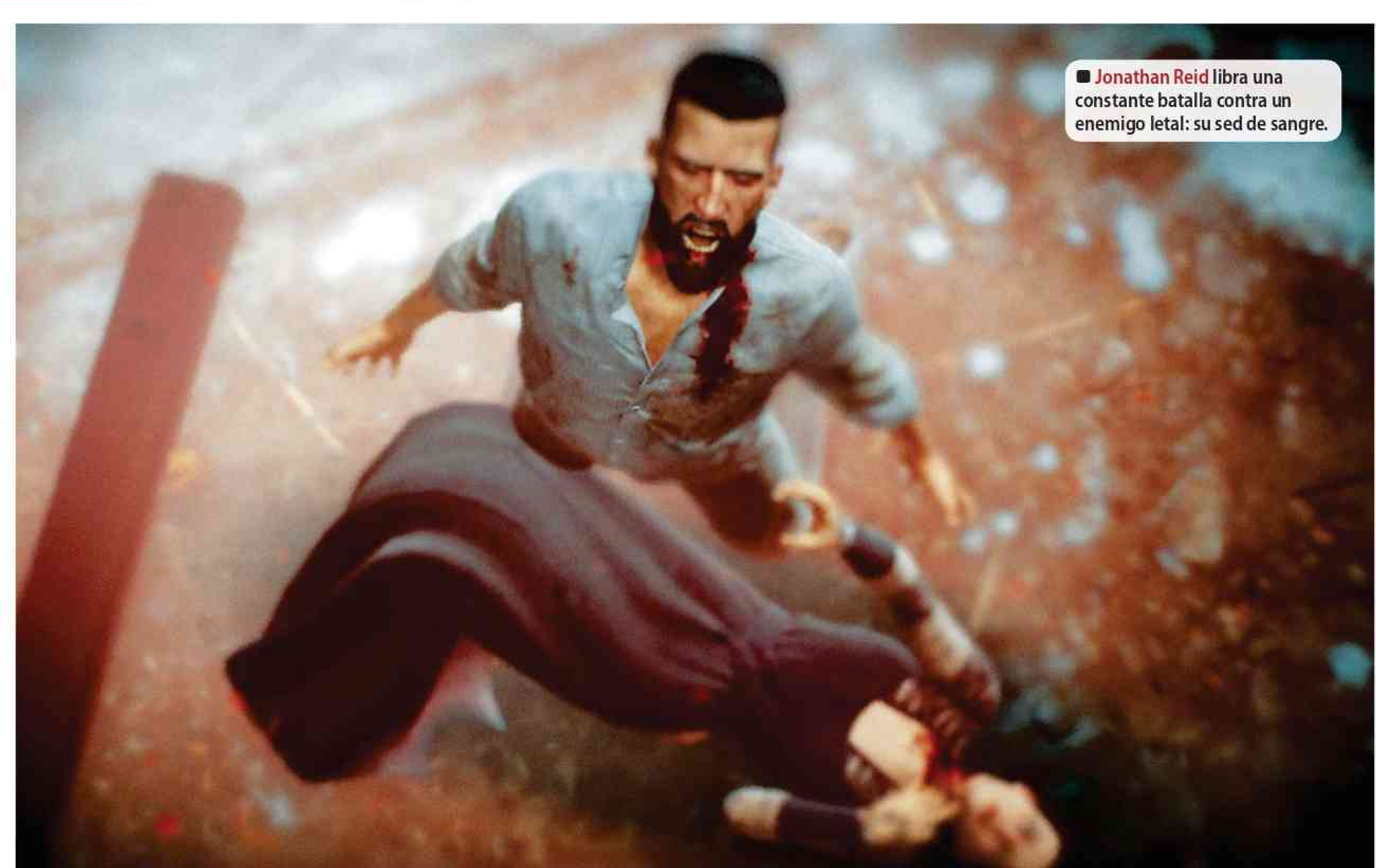

Género: **ROL DE ACCIÓN**
Desarrollador: **DONTNOD ENTERTAINMENT**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**





JUGADORES **1**
JUG ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.vampyr-game.com/



■ Jonathan Reid libra una constante batalla contra un enemigo letal: su sed de sangre.

DONTNOD HACE **JUSTICIA** AL MITO DEL **VAMPIRO**

Vampyr

El dilema del vampiro, que debe matar para vivir, ya tiene su juego de referencia: *Vampyr*, una obra que sabe hacer justicia al mito.

El doctor Jonathan Reid es la mala suerte personificada. Tras ser testigo de los horrores de la Primera Guerra Mundial, Reid es devuelto a su hogar, Londres, justo cuando la ciudad está siendo asolada por la plaga de la Gripe Española. Por si fuera poco, un misterioso ataque le ha convertido en un vampiro. Y así, el protagonista de este RPG de acción se enfrenta a un dilema: matar inocentes para hacerse más fuerte y combatir a sus enemigos, o bien ser fiel a sus principios y respetar toda vida.

Existen incontables juegos de vampiros, pero *Vampyr* deja en evidencia a la mayoría. Por primera vez un juego sabe plasmar la esencia de este mito y su lucha constante. El Londres de *Vampyr* es una ciudad viva, poblada por gran variedad personajes, cada uno con una historia interesante. Pero en este mundo semiabierto también hay cazadores de vampiros, no-muertos y otras criaturas que quieren acabar con Reid. Si queremos proteger a la población y conseguir respuestas, necesitamos hacernos más fuertes, y sólo hay un modo posible: bebiendo sangre. Todo en el juego gira en torno a este conflicto. Así, no podemos sobrevivir en las zonas más peligrosas a no ser que subamos de nivel; por otro lado, cada vez que "sentenciamos" a alguien, Reid paga las consecuencias: la gente se vuelve más hostil, se queda sin aliados y poco a poco va perdiendo su humanidad. Dontnod plantea

■ Este doctor debe escoger entre respetar su Juramento Hipocrático o ceder ante su instinto de vampiro.

MATAR O MORIR: **TÚ DECIDES**



1 VÍCTIMAS. Si Reid decide matar, debe hipnotizar a su víctima y llevarla a una zona despejada, donde podrá "sentenciarla" para beber su sangre.



2 ¡QUÉ "BOUQUET"! Al indagar sobre la vida de una víctima potencial, su sangre "mejora" y puede darnos más puntos de Experiencia.



3 PRECIO DE SANGRE. Las primeras habilidades se obtienen sin casi matar; pero las avanzadas exigen más Experiencia y, por tanto, matar.



Las conversaciones nos desvelan pistas sobre otros personajes, lo que desbloquea nuevos retos y mejora la calidad de su sangre.



Los cazavampiros de la Guardia de Priwen dan caza a Jonathan. Son humanos, pero los de nivel avanzado pueden aniquilarnos.



Aumentar de poder exige la sangre de inocentes, pero sus muertes tienen consecuencias.





Vampyr toma el dilema moral del vampiro y lo convierte en una experiencia jugable irresistible.

este dilema tan bien, que la "tentación" es constante. Al curar a alguien o ayudarle, su sangre se vuelve mucho más beneficiosa; y los poderes vampíricos más espectaculares sólo son accesibles si consumimos gran cantidad del líquido rojo.

***Vampyr* sigue la fórmula** habitual de los *action RPG*. Exploramos una fantástica recreación del Londres de 1918; pero también hay "crafteo" de armas, creación de pociones misiones secundarias y, por supuesto, combates. Un apartado que "cumple", pero que no es el punto fuerte del juego. Tampoco lo es su parcela técnica: la resolución es más bien pobre (incluso en PS4 Pro), y las animaciones faciales de casi todos los personajes dejan mucho que desear. Una pena, porque tener más expresividad hubiese beneficiado mucho a las largas conversaciones de *Vampyr*. Y es que esa ahí donde reside la fortaleza del juego: en su guión. Un argumento repleto de matices, que cambia en función de nuestros actos, y en la que incluso el individuo más secundario tiene una gran historia que contarnos. Por tanto, no acudáis a *Vampyr* si buscáis un RPG con acción frenética. Se trata de un juego con un ritmo muy pausado, centrado en desarrollar su historia. *Vampyr* "bebe" de las grandes novelas góticas y del cine de vampiros, atrapando al jugador poco a poco. Nuestras decisiones son las de Jonathan Reid, al igual que su conflicto moral. Pocos juegos pueden presumir de hacernos empatizar tanto con su protagonista; pero ninguno lo había logrado antes con un vampiro.



Hay otros monstruos en el juego que nos ponen las cosas difíciles, como los Skals o los Vulkons, razas muy peligrosas de vampiros.



Uno de los guiños del juego es este doctor con el rostro del actor Peter Cushing, que fue Van Helsing en el *Drácula* de la Hammer.

» TODO EL **PODER** DE LA **SANGRE**

Si el protagonista sucumbe a su sed de sangre, perderá su humanidad y la gente no confiará en él. A cambio, Jonathan tendrá acceso a increíbles poderes vampíricos: desde habilidades pasivas como la curación, hasta técnicas capaces de destruir a los enemigos como si fuesen de papel.



BARRA DE SANGRE. Usar estos poderes consume sangre, pero siempre podemos aturdir al enemigo y reponer fuerzas.



HABILIDADES. Hacer hervir la sangre del rival, ensartarle, invisibilidad... Todo es posible si pagas el precio de sangre.



IMPARABLE. Si nos entregamos a tomar vidas, conseguiremos desbloquear las técnicas más espectaculares de Reid.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Nunca un juego "plasmó" tan bien al vampiro. Un gran guión. Su ambientación y su música.

» LO PEOR

Apartado visual tirando a "flojo". La resolución. Su ritmo pausado puede echar atrás.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



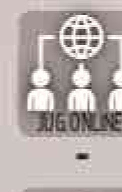
77	**» GRÁFICOS** Su gran ambientación no se merece rostros planos y resolución pobre.
89	**» SONIDO** Muy buenas voces (en inglés) y una genial banda sonora de Deriviere.
82	**» DIVERSIÓN** Es un juego de desarrollo pausado pero que te "atrapa" sin remedio.
87	**» DURACIÓN** Descubrir todas las consecuencias y elecciones os llevará semanas.
NOTA 85	*Vampyr* es el mejor juego que se haya hecho sobre el vampiro "clásico". Con unos gráficos más solventes sería obra maestra.





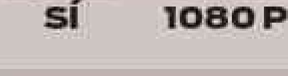
Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**


JUGADORES **1-2**


JUG ONLINE **-**


TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**


https://linc.wbgames.com/



En esta gran aventura *LEGO* disfrutamos de los sucedido en las dos películas de Los Increíbles.

LAS TAREAS DE UN AUTÉNTICO HÉROE

Para superar cada fase es necesario cumplir un buen número de objetivos que se nos van dando. Y para conseguirlo, tenemos que hacer casi de todo, dando como resultado una jugabilidad muy diversa.



1 PELEAR CONTRA DECENAS DE RIVALES es una de nuestras tareas fundamentales. La variedad de enemigos que debemos eliminar es significativa.



2 LOS PUZLES abundan y, si bien no suelen ser para nada complicados, de vez en cuando es necesario detenerse un momento para dar con su resolución.



3 CONSTRUIR TODO TIPO DE OBJETOS con las piezas de LEGO que se encuentran en los decorados es una labor tan útil como bastante gratificante.

AVENTURAS COOPERATIVAS MUY SIMPÁTICAS

LEGO Los Increíbles

Los superhéroes más famosos de Pixar regresan con una aventura para toda la familia llena de situaciones cómicas, puzles, acción... y mucha diversión.

Con el estreno de la segunda película de esta saga en ciernes (lo hará a principios de agosto) Warner nos brinda una nueva aventura *LEGO* basada en *Los Increíbles 1 y 2*. Doce niveles (a razón de seis para cada largometraje) en los que es posible controlar tanto a esta carismática familia de héroes como a muchos otros protagonistas.

El estilo que propone esta producción sigue de cerca lo establecido en las entregas más recientes de esta franquicia de TT Games. La variedad que nos ofrece es uno de sus puntos fuertes, combinándose el estilo sandbox o de mundo abierto con los ingredientes clásicos de la serie como son los combates, la resolución de sencillos puzles, la construcción de todo tipo de objetos mediante piezas LEGO, muchas dosis de exploración... y toneladas de humor. Un título que nuevamente es apropiado para toda la familia y que, por supuesto, entre sus virtudes más importantes vuelve a hallarse su clásico modo cooperativo local a pantalla dividida.
Más allá de las mencionadas doce fases que ostenta el juego, como buena aventura de mundo abierto también es posible efectuar una amplísima cantidad de tareas secundarias. A nuestros pies tenemos dos grandes escenarios, Municiberg y New Urbem, localizaciones que están divididas a su vez en varias zonas claramente diferenciadas y que podemos explorar y recorrer con libertad. ¿Y para qué? Pues para participar en divertidos minijuegos, obtener los preciados ladrillos LEGO, dialogar con distintos personajes secundarios para poder llevar a cabo objetivos adicionales... Una vez más nos hemos quedado plenamente satisfechos





Los jefes finales que salen a nuestro encuentro en determinados niveles animan bastante las cosas... aunque no son muy duros.



Una vez más el doblaje a nuestro idioma que se ha incorporado a esta entrega de *LEGO* es sensacional. De lo mejor de todo el juego.



Las misiones que debemos cumplir son muy variadas. ¡En esta hay que acelerar a fondo!





La variedad de situaciones y el estilo de mundo abierto que propone esta aventura aseguran diversión duradera.

con la cantidad de contenido que los desarrolladores han implementado en esta obra. De hecho, si queremos verlo todo y habilitar a todos los personajes y vehículos controlables que incorpora el título es necesario invertir una cantidad tremenda de horas. Pero merece la pena, ya que hay mucho por descubrir en *LEGO Los Increíbles*. Además es un juego que, una vez más, nos invita a disfrutar de él con una sonrisa dibujada en nuestros labios. El sentido del humor que rezuma cada uno de los elementos que dan forma a la aventura es más que plausible, virtud habitual en esta serie pero que nunca está de más recalcarla. Por todo esto, pensamos que estamos ante un juego muy recomendable y atractivo, si bien presenta ciertos defectos menores. El principal tiene que ver con la falta de innovación. Dejando de lado la inclusión de ciertos ataques especiales y un par de minijuegos nuevos, el resto de los ingredientes que moldean y estructuran la jugabilidad ya los hemos disfrutado antes en las entregas previas de la saga *LEGO*. Y por otro lado, gráficamente no está mal pero podría haber dado más de sí en ciertas áreas como la texturización de los fondos en general o la iluminación global. Un apartado visual que, eso sí, ha sido maravillosamente acompañado por una faceta sonora encomiable donde, una vez más, vuelve a destacar de manera extraordinaria el sensacional doblaje a nuestro idioma. No es el mejor exponente de esta franquicia ni, menos todavía, el más innovador, pero sigue siendo una aventura muy entretenida, duradera y de las que siempre apetece jugar.



Los nuevos súper ataques que pueden efectuar los protagonistas pueden acabar en un instante con varios adversarios a la vez.



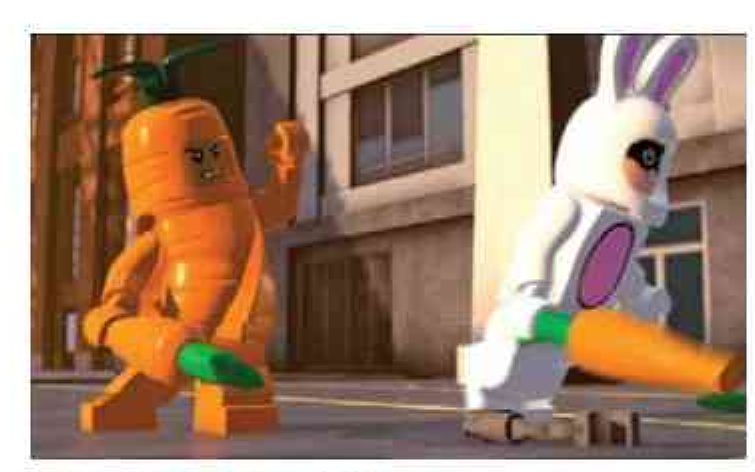
Los sobres de piezas de LEGO que vamos obteniendo a medida que jugamos nos permiten habilitar nuevos personajes y vehículos.

» LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE LA SAGA

Cada vez que aparece un título de la franquicia *LEGO*, todos los que hemos probado alguna de sus innumerables entregas ya sabemos lo que esperar... al menos a grandes rasgos. Sin estas credenciales que vamos a mostraros a continuación, sería un título *LEGO* del todo irreconocible.



LA COLABORACIÓN entre todos los protagonistas es vital, siendo fundamental exprimir las habilidades de todos ellos.



EL SENTIDO DEL HUMOR está muy presente en cada una de las fases. Algunas situaciones resultan realmente cómicas.



EL MODO COOPERATIVO LOCAL (nada de online) vuelve a ser una vez más la mejor forma de disfrutar de esta aventura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Gran cantidad de personajes, tareas y misiones. La jugabilidad es bastante variada.

» LO PEOR
Apenas innova la fórmula *LEGO*. En cuestiones técnicas podría haber dado más de sí.

Te gustará + que... LA LEGO NINJAGO PELÍCULA
Te gustará − que... LEGO MARVEL 2



82	**» GRÁFICOS** No son un portento, pero los personajes gozan de mucha simpatía.
91	**» SONIDO** Gran banda sonora y fantástico doblaje a nuestro idioma.
84	**» DIVERSIÓN** No sorprende pero sigue siendo una aventura muy divertida.
91	**» DURACIÓN** Si queréis desbloquear todo el contenido, hay juego para rato.
NOTA 84	Pese a que no es la mejor entrega de esta veterana serie, *LEGO Los Increíbles* es una aventura simpática y amena.





16+

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**


JUGADORES **1**


JUG ONLINE **2-12**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**


https://motogpvideogame.com/



MotoGP 18 llega con nuevo motor gráfico y mejoras en el control y el sistema de físicas.

UNA ENTREGA AL **REBUFO** DE GRANDES MEJORAS

MotoGP 18

Una buena cantidad de novedades visuales y jugables no siempre te sitúan en la pole, pero sí que te colocan en la trazada a seguir para la saga.

Milestone no ralentiza su maquinaria y nos trae una nueva entrega de *MotoGP*. En esta ocasión, además, será el primer capítulo de la saga en utilizar Unreal 4. Gracias al motor de Epic Games hemos disfrutado de unos gráficos con una iluminación y unas animaciones muy superiores a lo visto en anteriores entregas o de unos pilotos que por fin tienen el aspecto de sus versiones de carne y hueso. Pero lo mejor son las novedades jugables que redondean el conjunto.

El completo tutorial, compuesto de varias pruebas de habilidad, ya nos deja claro que las físicas y el control de este año son muy exigentes. Las ayudas y la dificultad de la IA son totalmente personalizables, por lo que siempre podemos hacer que la jugabilidad se acerque a la de un arcade, pero en el lado opuesto encontramos un simulador bastante profundo, que nos obliga a rectificar en todo momento tanto la trazada como la posición de nuestro piloto sobre la moto o cuidar mucho las distancias de frenado y las aceleraciones antes de tiempo. Las numerosas opciones para personalizar el comportamiento de la moto y para su evolución en el modo Trayectoria, como cambios en la suspensión, el chasis, la aerodinámica o los frenos también nos han dejado un gran sabor de boca y suponen todo un aliciente para los más entendidos en cuestiones de mecánica y pilotaje en la realidad. Así, las diferencias entre las distintas monturas y equipos del campeonato son más que evidentes, algo que también se agradece. No se quedan atrás las personalizaciones puramente estéticas,

La licencia oficial del Campeonato de Motociclismo nos ofrece todos los pilotos de Moto3, 2, GP y Red Bull.

UNREAL 4 EN LA PARRILLA DE SALIDA

La entrega de este año contará, por primera vez en la historia de la saga, con el motor Unreal 4 de Epic Games. Esto no sólo supondrá un salto gráfico bastante importante sino también varias mejoras jugables.



① **REALISMO GRÁFICO.** Unreal 4 nos ofrecerá una iluminación mucho más lograda, así como una ambientación más realista en los circuitos del campeonato.



② **FÍSICAS MEJORADAS.** Si activamos las físicas más realistas pasaremos mucho tiempo besando el suelo si no pilotamos con una precaución realmente extrema.



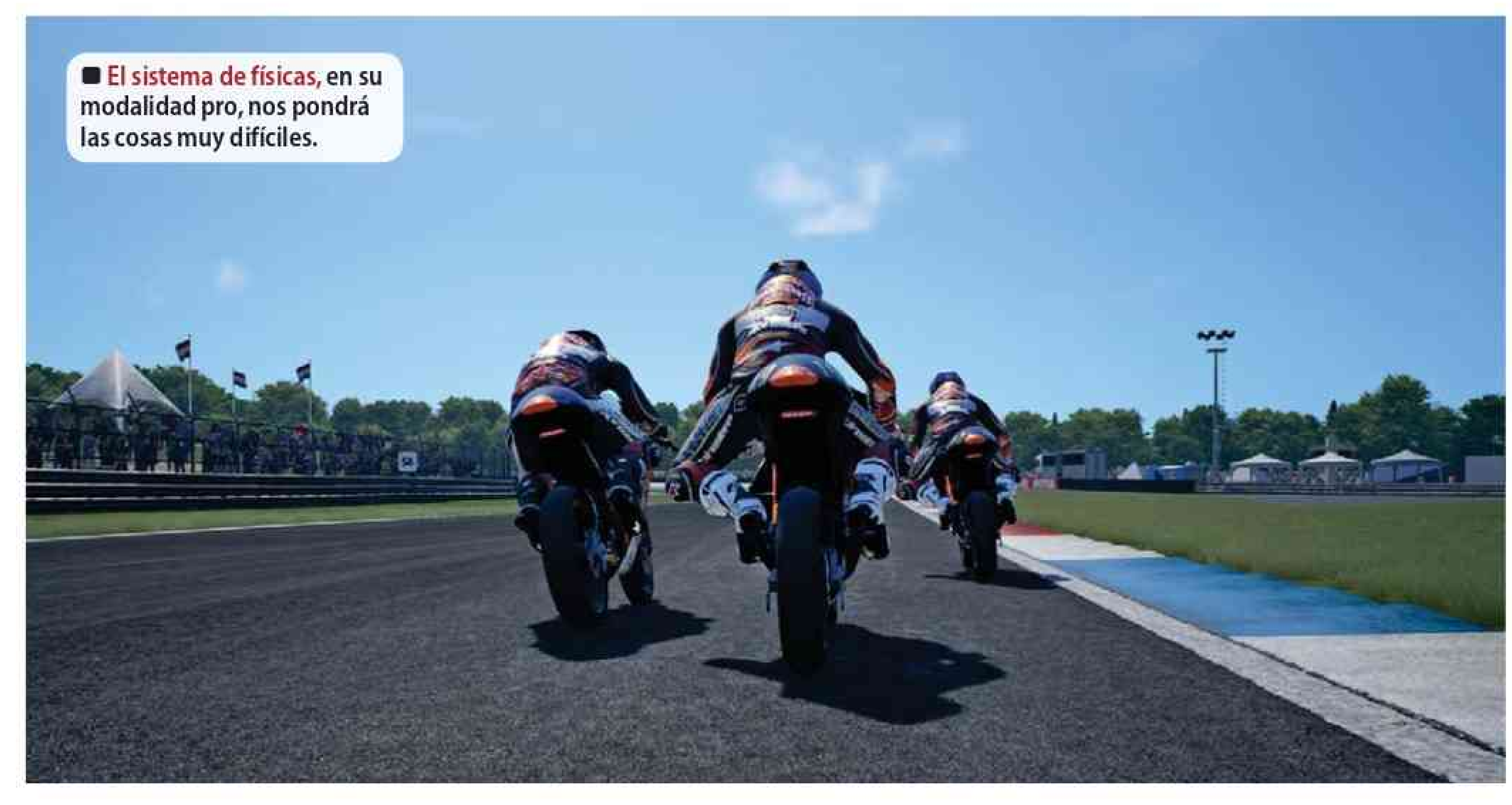
③ **ESCANEO.** Todos los circuitos se han escaneado con drones para ofrecer un aspecto calcado al real y, por primera vez, también se han escaneado a los pilotos.



■ El modo Trayectoria comienza con la Copa Red Bull de Rookies, en donde competimos contra futuros talentos reales del mundillo.



■ Los efectos climatológicos tienen un acabado visual realmente espectacular y realista, especialmente con cámaras interiores.



■ El sistema de físicas, en su modalidad pro, nos pondrá las cosas muy difíciles.



La serie *MotoGP* da el salto a Unreal 4 para ofrecernos una entrega más espectacular y realista en lo jugable.

que han crecido exponencialmente respecto a pasadas entregas y que nos permiten cambiar guantes, cascos y botas para darle un toque de diferenciación a nuestro mono, algo que no sucede con las escasas 10 caras que podemos escoger a la hora de crear a nuestro piloto.

La oferta de contenido es algo escasa, ya que además del modo Trayectoria sólo contamos con el típico Gran Premio suelto, el Campeonato de cada categoría encarnando a un piloto real, las Contrarreloj o las partidas online que, a falta de que comiencen las competiciones de eSports, también resultan escasas. Lo malo es que han eliminado los modos Carrera de Representantes y las Leyendas de la pasada entrega, que nos permitían ejercer de mánagers y disfrutar de 70 ex pilotos reales con sus respectivas motos de 500, 250 y 125cc. Así, nos encontramos con una entrega de transición, que ha cambiado de motor y que ofrece varias mejoras jugables, pero que, quizás por eso mismo, no ha sido capaz de reunir todo el contenido de anteriores entregas. Es, sin duda, un paso adelante en lo jugable y una apuesta en firme por añadir más realismo a las carreras, sin dejar de lado a los que pretendan iniciarse en esto de las motos virtuales. Sin embargo, la oferta de modos nos ha parecido demasiado escasa como para mantenernos en la estela de su rebufo durante demasiado tiempo. El camino a seguir está ahí, tanto en lo visual como en lo jugable, pero al estudio italiano no le vendría mal gozar de un tiempo de desarrollo más prolongado para pulir el control y ofrecer más contenido en la siguiente edición.



■ El modo online nos permite participar en carreras, campeonatos y, en el futuro, en un campeonato "profesional" de eSports.



■ Las diferencias entre motocicletas son muy notables en las configuraciones de físicas y control más realistas. En las otras...

» MI TRAYECTORIA: DE ROOKIE A MOTOGP

Aunque podemos disputar grandes premios, campeonatos de cada categoría, contrarrelojes o partidas online, el protagonismo es para el modo Trayectoria, que nos pone en la piel de un nuevo piloto que tendrá que ascender desde la Copa Red Bull para rookies hasta el mítico MotoGP.



EDITOR. No es muy completo que digamos, pero al menos podemos personalizar a nuestro querido piloto.



LARGO RECORRIDO. Para ser campeones de MotoGP antes hay que despuntar en la Copa Red Bull, en Moto3 y en Moto2.



DESARROLLO MOTO. A partir de nuestra llegada a Moto3 podemos mejorar la moto con la experiencia obtenida en cada carrera.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Las mejoras gráficas, en animaciones y en físicas. La personalización de pilotos y motos.

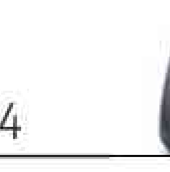
» LO PEOR

Han desaparecido modos de *MotoGP 17*, por lo que la oferta de contenido es escasa.

Te gustará + que... MOTOGP 17 — Y + que... TT ISLE OF MAN



76	**» GRÁFICOS**	El uso de Unreal 4 ha mejorado casi todo, pero el "frame rate" ha caído.
68	**» SONIDO**	El sonido de las motos cumple, pero la banda sonora es casi inexistente.
75	**» DIVERSIÓN**	Las mejoras jugables logran que las carreras sean mucho más adictivas.
73	**» DURACIÓN**	El modo trayectoria da para mucho, pero han quitado varios modos.
NOTA 75		Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene defectos.







■ **Tenis arcade y sin muchas complicaciones** es lo que nos ofrece este nuevo título.

¡DESEMPOLVA **TU RAQUETA** DE NUEVO!

Tennis World Tour

Breakpoint nos ofrece una nueva propuesta dentro del otrora olvidado mundo del tenis, un título entretenido pero al que le falta mordiente.

Es algo que suele ocurrir mucho en nuestro sector: o calvos o con dos pelucas. Sin un sólo juego de tenis que llevarnos a la boca durante largos años, ahora se han juntado dos de manera casi simultánea. El mes pasado llegó *AO International Tennis* y ahora le llega el turno al trabajo de Breakpoint Games que lleva por nombre *Tennis World Tour*. Un título que está mucho más cerca de la vertiente arcade que de la simulación.

El manejo es muy sencillo de asimilar, y es la evidencia más palpable de que los desarrolladores han tratado de evitar plasmar un simulador demasiado complejo. Los golpes básicos (plano, liftado, etc.) se ejecutan con suma facilidad con los cuatro botones frontales del mando, quedando los superiores para realizar acciones especiales como usar las habilidades especiales de los jugadores (otro detalle arcade), efectuar dejadas y demás. Es cierto que debido a esto el título pierde ciertas dosis de realismo, pero a a cambio su jugabilidad se abre a un grupo más amplio de usuarios y no sólo a los más puristas o expertos. En cuanto a los jugadores que es posible manejar (y sin contar con los que podemos crear con el editor correspondiente), se han incluido una treintena. Federer, Muguruza, Bautista Agut, Monfils y otros tenistas reales están disponibles, una nómina más que atractiva... pero algo descompensada, ya que cuatro quintas partes son hombres y el resto mujeres. ¿Y qué tal están representados unos y otros? Pues eso depende de cada uno. Hay tenistas bien plasmados como Goffin o Fognini, pero los hay bastante menos convincentes como pue-

UNA **CARRERA** DE LO MÁS PROMETEDORA



① **CREAR A NUESTRO JUGADOR** es lo primero que debemos hacer cuando nos adentramos en el modo Carrera. Hay opciones para aburrir.



② **DECIDIR EN QUÉ TORNEOS COMPETIR** y cuándo es necesario descansar es muy importante para no sobrecargar a nuestro tenista.



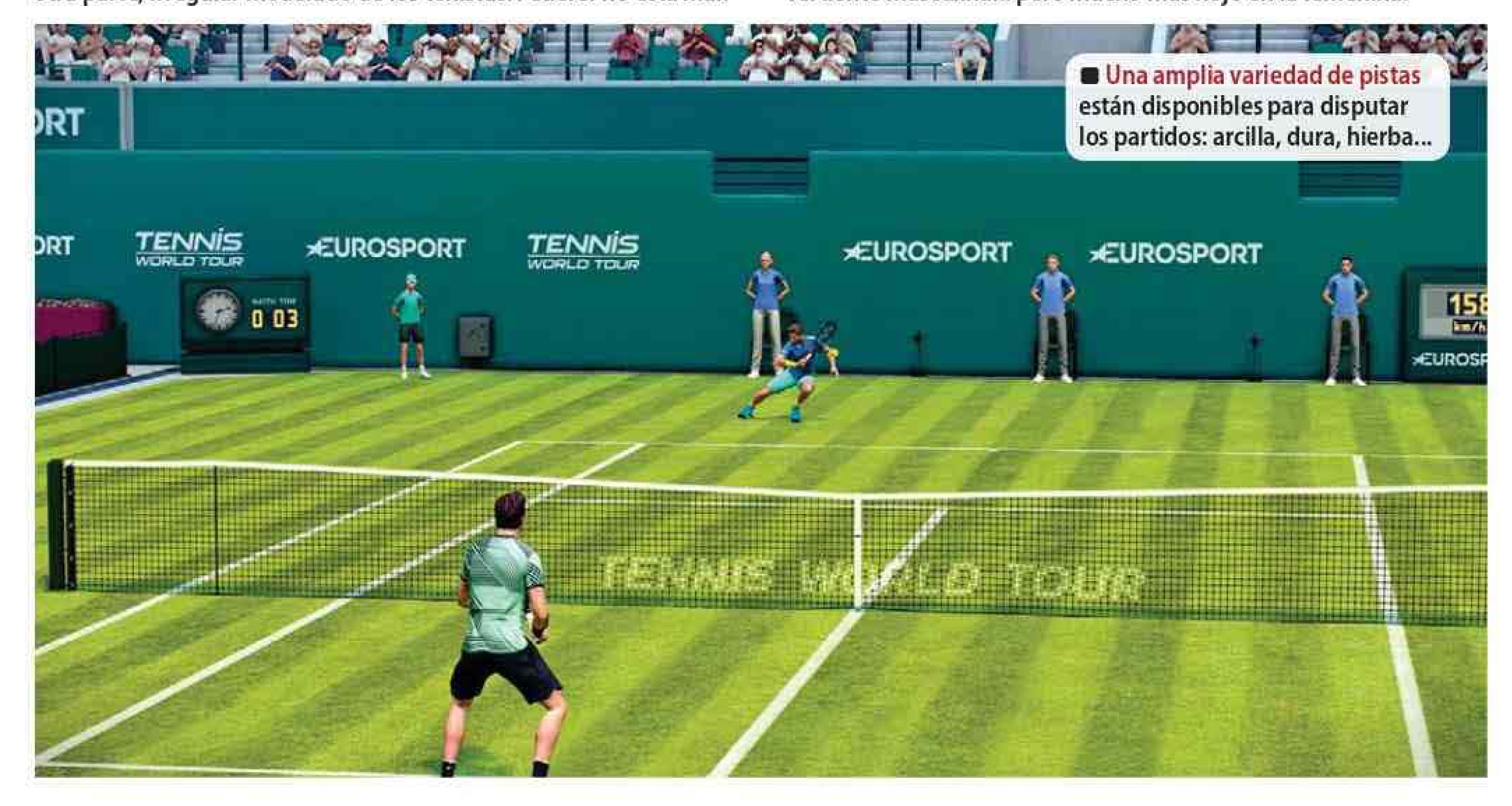
③ **IR MEJORANDO NUESTRO TENIS** a medida que ganamos torneos resulta bastante gratificante. ¡Hay decenas de campeonatos!



En los primeros planos podemos apreciar con más detalle el, por otra parte, irregular modelado de los tenistas. Federer no está mal.



El plantel de jugadores disponibles es bastante nutrido en su vertiente masculina... pero mucho más flojo en la femenina.



Una amplia variedad de pistas están disponibles para disputar los partidos: arcilla, dura, hierba...





El control es muy sencillo de asimilar y nos permite efectuar una generosa cantidad de golpes: voleas, globos...

den ser nuestra Garbiñe, Dimitrov o el propio Monfils. Y ya puestos, sus animaciones tampoco es que sean las más elaboradas ni suaves que hemos visto nunca en un juego de tenis.

En cuanto a sus modos de juego, sin ser un título que ofrece un cúmulo increíble de posibilidades, no está mal servido. La modalidad más importante es el modo Carrera, que nos invita a crearnos a nuestro tenista con todo lujo de detalles para tratar de hacer de él un verdadero campeón. También es justo ensalzar la amplia variedad de pistas (no reales, eso sí) en las que es posible disputar los encuentros, pudiendo jugar en todo tipo de superficies como tierra, hierba o pista rápida. El comportamiento de la pelota varía en relación a un terreno y otro, un aspecto que sin llegar a ser perfecto sí que nos ha parecido bastante trabajado. Eso sí, hemos echado en falta opciones básicas como por ejemplo la posibilidad de poder disputar partidos de dobles, la cual será integrada en breve mediante un parche. Un claro ejemplo de que no estamos ante el juego deportivo más cuidado ni completo del catálogo, ya que dista bastante de eso. *Tennis World Tour* se deja jugar y es capaz de saciar la sed de tenis de los aficionados a este deporte. Pero tampoco esperéis encontraros con el mejor exponente jamás visto en una consola, porque lo más probable es que en ese caso os decepcione bastante por su falta de realismo y otros defectos importantes.



La cámara envolvente nos permite seguir los partidos desde esta perspectiva. Es la que más nos gusta.



Cada jugador posee habilidades y aptitudes específicas en relación a su estilo de juego y a su nivel. ¡Exprimidlas!

» TENIS PARA TODOS LOS GUSTOS

Sin ser el título deportivo (ni de tenis) más completo en cuanto a su número de opciones y modos de juego se refiere, tampoco anda mal servido. Además del ya citado modo Carrera, es posible decantarnos por otras modalidades también interesantes... aunque algunas están aún por llegar.


LOS PARTIDOS DE DOBLES todavía no están disponibles, pero se supone que llegarán en breve mediante un parche.


EL MODO ONLINE siempre tiene su interés en títulos deportivos, opción que puede dar bastante de sí a medio plazo.


EL ENTRENAMIENTO es siempre una tarea aconsejable antes de saltar a la pista por vez primera. Además entretiene.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Buen surtido de pistas, jugadores y modalidades disponibles. Control muy sencillo.

» LO PEOR
El realismo brilla por su ausencia. Es mejorable en muchos elementos de juego.

Te gustará + que... AO INTERNATIONAL TENNIS

Te gustará − que... EVERYBODY'S TENNIS



70	**» GRÁFICOS** El aspecto de las pistas es bueno, pero el de los tenistas no tanto.
68	**» SONIDO** Los comentarios resultan insulsos y los efectos cumplen sin más.
69	**» DIVERSIÓN** Sin alcanzar cotas notables, los partidos entretienen... y poco más.
80	**» DURACIÓN** Bastantes opciones disponibles, incluyendo modo online y Carrera.
NOTA 71	Un juego de tenis bastante humilde en muchos aspectos y con margen de mejora, pero entretenido en cualquier caso.





Género:
LUCHA

Desarrollador:
CAPCOM

Editor:
KOCH MEDIA

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
39,95 €

JUGADORES **1-2**
JUG ONLINE **1-2**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://streetfighter.com/street-fighter-30th-anniversary-collection/



El mejor juego de lucha 2D reaparece con una magnífica recopilación de 12 clásicos.

UN GRAN **HOMENAJE** PARA UNA SAGA MÍTICA

Street Fighter 30th Anniversary Collection

El juego de lucha más famoso de todos los tiempos celebra su 30º aniversario con una excelente colección de sus entregas 2D más clásicas.

Capcom nos brinda una colección basada en la conocida saga *Street Fighter* que sirve para conmemorar su 30 cumpleaños. Un pack que ha sido agraciado con una docena de las ediciones más queridas y veneradas de la franquicia, todas ellas basadas en las ediciones originales incluidas en las placas de las máquinas recreativas.

¿Y de qué juegos hablamos exactamente? Pues del *Street Fighter* original, de cinco versiones de *Street Fighter II* (la primigenia más *Hyper Fighting*, *Champion Edition*, *The New Challengers* y *SSFII Turbo*), los tres *Alpha* y otras tres basadas en *Street Fighter III* (*New Generation*, *2nd Impact* y *Third Strike*). Un sueño hecho realidad para los fans de la serie y de los arcades de lucha 2D en general. Pero lo mejor de todo es que, salvo el *Street Fighter* original, el resto ha envejecido muy bien y nos brindan diversión de muchos quilates. El control es simplemente perfecto, los personajes siguen gozando de un número de ataques y movimientos más que generoso, el ritmo al que fluyen los enfrentamientos es inmejorable (sobre todo en las versiones más tardías de cada subsaga)... Un pack que, además, ha sido aderezado por ciertos detalles que le otorgan todavía más calidad y posibilidades. Cuatro de los títulos (*SFII Hyper Fighting*, *Alpha 3*, *SSFII Turbo* y SFII *Third Strike*) integran modo online, lo cual se agradece mucho. También se ha incluido un modo Museo con galerías, ilustraciones, músicas y otros extras. Y, también, es posible elegir entre varias opciones de visualización distintas. Lo dicho, una colección muy completa para una serie de lucha de leyenda.



El control sigue siendo perfecto y nos permite efectuar una buena remesa de golpes y ataques especiales.

Las opciones de visualización nos permiten jugar con o sin borde, activar filtros, estirar la pantalla y demás.



VALORACIÓN

LO MEJOR
Excelente relación calidad-precio. La adición de modo online. El Museo es una pasada.

LO PEOR
Podrían haber incluido todavía más entregas. Por pedir que no quede...

80	**GRÁFICOS** Menos el *Street Fighter* original, el resto han envejecido bien.
88	**SONIDO** Melodías excelentes que no dejaréis de tararear mientras peleáis.
90	**DIVERSIÓN** El control es perfecto y los combates fluyen a un ritmo magnífico.
90	**DURACIÓN** Doce juegos dan mucho de sí, sobre todo si os gusta jugar online.
NOTA 88	Poder disfrutar de doce de las mejores entregas de una saga como *Street Fighter* en un solo pack es algo maravilloso.

UN RECOPILATORIO **REPLETO DE CONTENIDO**



1 **UNA DOCENA DE TÍTULOS** pertenecientes a esta saga de lucha nos esperan. Menos el original, que es más flojo, el resto son excelentes.



2 **EL MODO ONLINE** ha sido habilitado para cuatro de las entregas incluidas: *SFII Hyper Fighting*, *Alpha 3*, *SSFII Turbo* y *SFIII: Third Strike*.



3 **EL MODO MUSEO** es sensacional y nos permite visualizar ilustraciones de los personajes, escuchar varias de las melodías de la saga y mucho más.



Género: **VARIOS**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**

JUGADORES **1-2** | JUG ONLINE **2** | TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **--** | BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

https://megadriveclassics.sega.com/



SEGA Mega Drive Classics ofrece 53 juegos de esta mítica consola con suculentas opciones de emulación.

UN IMPRESCINDIBLE PARA **NOSTÁLGICOS** DE SEGA

SEGA Mega Drive Classics

PS4 también recibe un completo y variado recopilatorio con los principales clásicos de Mega Drive, junto a un puñado de mejoras y añadidos.

Como hizo en anteriores consolas de Sony, Sega no va a dejar pasar la oportunidad de recuperar en PS4 algunos de sus mejores clásicos de la época de los 16 bits. En *SEGA Mega Drive Classics* se dan cita 53 juegos de esta mítica consola de Sega. Una selección que nos brinda algunos de los mejores y/o más famosos juegos de una de las mejores consolas de la historia. No están todos los que son (nos falta *Sonic 3* o algún matamarcianos, por ejemplo), pero este recopilatorio cumple sobradamente en este sentido.

Sagas tan conocidas como *Golden Axe* o *Streets of Rage*, clásicos inmortales de Sega como *Altered Beast* y *Shinobi* o una sorprendente presencia "rolera" se agolpará en nuestra estantería "virtual". Y nunca mejor dicho, porque la presentación y los menús están integrados en una especie de habitación que nos recuerda a la de nuestros años mozos (pósters incluidos). No faltan los típicos "añadidos" en este tipo de recopilatorios (como distintos tipos de filtros gráficos para suavizar los "pixelacos", elegir el formato de pantalla con distintos marcos o la opción de grabar la partida cuando queramos), junto a otros menos obvios como el modo Espejo que lo invierte todo o la opción de adelantar/rebobinar la acción. Pero lo mejor es la posibilidad de jugar online (también en local) a los títulos que permitían jugar "a dobles" como *Bonanza Bros* o *Alien Storm* (aunque cuando lo probamos no iba muy fino). Pero lo mejor son los desafíos "concretos" que propone cada título, auténticos retos que sólo están al alcance de los verdaderos fans que son, a la postre, a los que va dirigida esta propuesta.



Los menús están integrados en una habición muy "de los 90". Su iluminación cambia según la hora del día.



¿Serás capaz de derrotar a este jefe sin usar magias ni continuar? Es uno de los desafíos que te propondrán.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muchas opciones de emulación. Los desafíos le dan mucha vidilla. Buena selección.

» LO PEOR
Faltan algunos juegos míticos. El Online no va fino. Faltan extras en plan Galería o info.

75	**» GRÁFICOS** ¡Píxeles al poder! Aunque ofrece varias opciones para suavizarlos.
80	**» SONIDO** El sonido de estos clásicos es capaz de arrancarte más de una lagrimilla.
85	**» DIVERSIÓN** Diversión "old school" potenciada con distintos añadidos y mejoras.
88	**» DURACIÓN** 53 juegos dan para mucho, y luego están los desafíos, los trofeos...
NOTA 82	**Un recopilatorio que enamorará a los fans de Mega Drive gracias a su selección, a su presentación y a sus opciones de emulación.**

» UNA **COLECCIÓN** CON OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS



① **OPCIONES DE EMULADOR.** Ofrece 4 opciones de escalado de píxeles, distintos marcos y filtros, pantalla completa o alargada...



② **MODO ESPEJO.** ¿Crees que conoces de memoria los escenarios de tus juegos favoritos? El modo Espejo lo invierte todo. Pruébalos así.



③ **GRABA LA PARTIDA,** adelanta o rebobina la acción, juega Online a los títulos que ofrecen juego a dobles, elige la región en ciertos títulos...



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



World of Tanks abraza una nueva ambientacion en *Mercernaries*, aunque siguen las batallas entre tanques.

PS4 | WARGAMING | ACCIÓN | 26 DE JUNIO | GRATUITA

WORLD OF TANKS

World of Tanks: Mercenaries

Con la actualización 4.5, disponible el 26 de junio, *World of Tanks* pasa a convertirse en *World of Tanks: Mercenaries*, la ampliación más grande del juego hasta la fecha. *Mercenaries* nos sumerge en una nueva realidad, en la que la historia y las reglas cambian por completo. Las interminables guerras han dejado el mundo fracturado y, a raíz del vacío de poder dejado por la desestabilización de las potencias mundiales, los soldados y civiles están luchando en solitario. Para conocer esta nueva ambientación tenemos una campaña llamada El Golpe, una historia de espionaje en la que deberemos robar material nuclear para un cliente, solos o en cooperando online con un amigo. Además de esta Campaña, habrá nuevos mapas para las batallas multijugador y nuevos tanques (cinco en el día de su lanzamiento). Y por supuesto, este contenido se irá ampliando con actualizaciones venideras.

VALORACIÓN. Una actualización que supondrá un gran soplo de aire fresco para este longevo "free to play".



Para sumergirnos en esta nueva ambientación hay una nueva campaña llamada El Golpe, para jugar solos o cooperando online.



Por supuesto habrá nuevos tanques. Cinco carros de combate inéditos el día de su lanzamiento y posteriormente, más.





PS4 | SONY | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | GRATIS

GRAN TURISMO SPORT

Actualización 1.19

Las 24 Horas de Le Mans llegan a *Gran Turismo Sport* con la actualización 1.19, que incluye como gran atractivo el mítico circuito de La Sarthe, donde anualmente se celebra esta mítica carrera. Y trae también nuevos eventos de GT League.

VALORACIÓN. *GT Sport* sigue creciendo con nuevos eventos de carreras para GT League y el circuito de Le Mans.



PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISP. | 4,99 €

DRAGON BALL FIGHTERZ

Zamasu y Vegetto

Zamasu (fusionado) y Vegetto (SSGSS) se incorporan al plantel de luchadores de *Dragon Ball FighterZ*. Ambos están dentro del pase de temporada (que incluye un total de 8 luchadores) pero también pueden comprarse sueltos.

VALORACIÓN. 4,99 euros por cada uno es el precio que tienen que pagar los fans para verlos en acción.



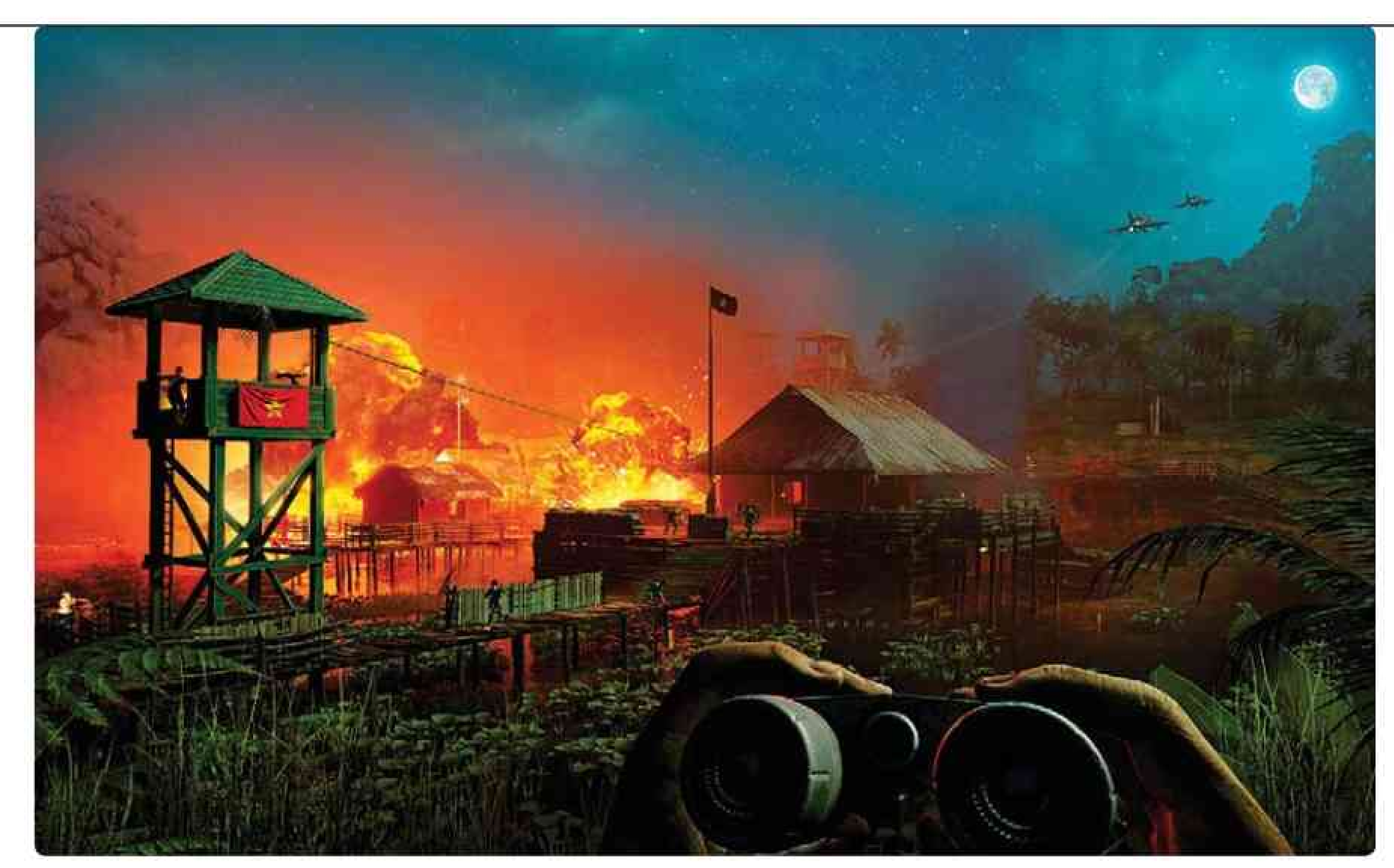
PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

SWORD ART ONLINE: FATAL BULLET

Betrayal of Comrades

El segundo DLC de *SAO: Fatal Bullet* ofrece un nuevo arco argumental con nuevos personajes, dos nuevos jefes y la ampliación de nuestra base, que se verá "enriquecida" con una nueva zona. Forma parte del pase de temporada.

VALORACIÓN. Más "mandanga" pàra los seguidores de *SAO*, que sabrán apreciar estos nuevos contenidos.



PS4 | UBISOFT | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99 €

■ FAR CRY 5

Horas de Oscuridad

En este primer contenido descargable de *Far Cry 5* (disponible tanto dentro del pase de temporada como "suelto" en PS Store), deberás sobrevivir atrapado tras las líneas enemigas en un Vietnam asolado por la guerra para acabar con el Viet Cong. En el papel de Wendell Redler, el veterano de Vietnam afincado en el condado de Hope, deberás rescatar a tus compañeros de pelotón y acudir al punto de extracción, usando armas únicas y nuevas habilidades (otorgándote distintas ventajas si eres capaz de lograr "bajas sigilosas"). Cuando lo completes, te esperan dos nuevos modos de dificultad.

VALORACIÓN. El primero de los tres DLC de *Far Cry 5* cumple con su cometido, aunque esperamos que los dos que quedan sean mejores.



PS4 | BANDAI NAMCO | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 5,99 €

■ GRAVEL

Colorado River

El divertido juego de carreras "off road" desarrollado por el estudio italiano Milestone y editado por Bandai Namco sigue ampliándose a golpe de DLC (de pago, eso sí). El que nos ocupa en esta ocasión, que lleva como título Colorado River, nos traslada hasta el abrasador desierto de Arizona. Un escenario perfecto para estas carreras "off road" y para un nuevo episodio de Off-road Masters, el "show televisivo del juego, que regresa a Estados Unidos con nuevas pistas y espectaculares carreras Wild Rush alrededor de una presa en el río Colorado (de ahí el título del DLC). No es que ofrezca mucho contenido, pero a cambio el precio está bastante "contenido" también.

VALORACIÓN. El desierto de Arizona es un gran escenario para estas carreras "off road". Si te has quedado con ganas de más, no dudes en hacerte con este DLC.



PS4 | KOCH MEDIA | ROL | YA DISPONIBLE | GRATUITA

■ KINGDOM COME: DELIVERANCE

Actualización 1.5

El polémico juego de rol medieval *Kingdom Come: Deliverance* recibe su parche 1.5, que arregla "bugs" y añade interesantes elementos, como la posibilidad de "limpiar" nuestros pecados adquiriendo indulgencias en las iglesias, nueva ropa de mujer o 16 nuevos libros de conocimiento diseminados por el escenario. Y ahora cualquier objeto olvidado o perdido en la misión se moverá al cofre del sepulturero (recibiremos una notificación). Recordemos que este verano se lanzará la expansión *Born from Ashes* (la primera de las cuatro ampliaciones de la historia proyectadas), junto al Modo Hardcore, el Modo Torneo y el Soporte para Mods (estos últimos son gratuitos).

VALORACIÓN. Un parche que introduce interesantes añadidos y que supone el aperitivo perfecto antes de la llegada de las ampliaciones de la historia.

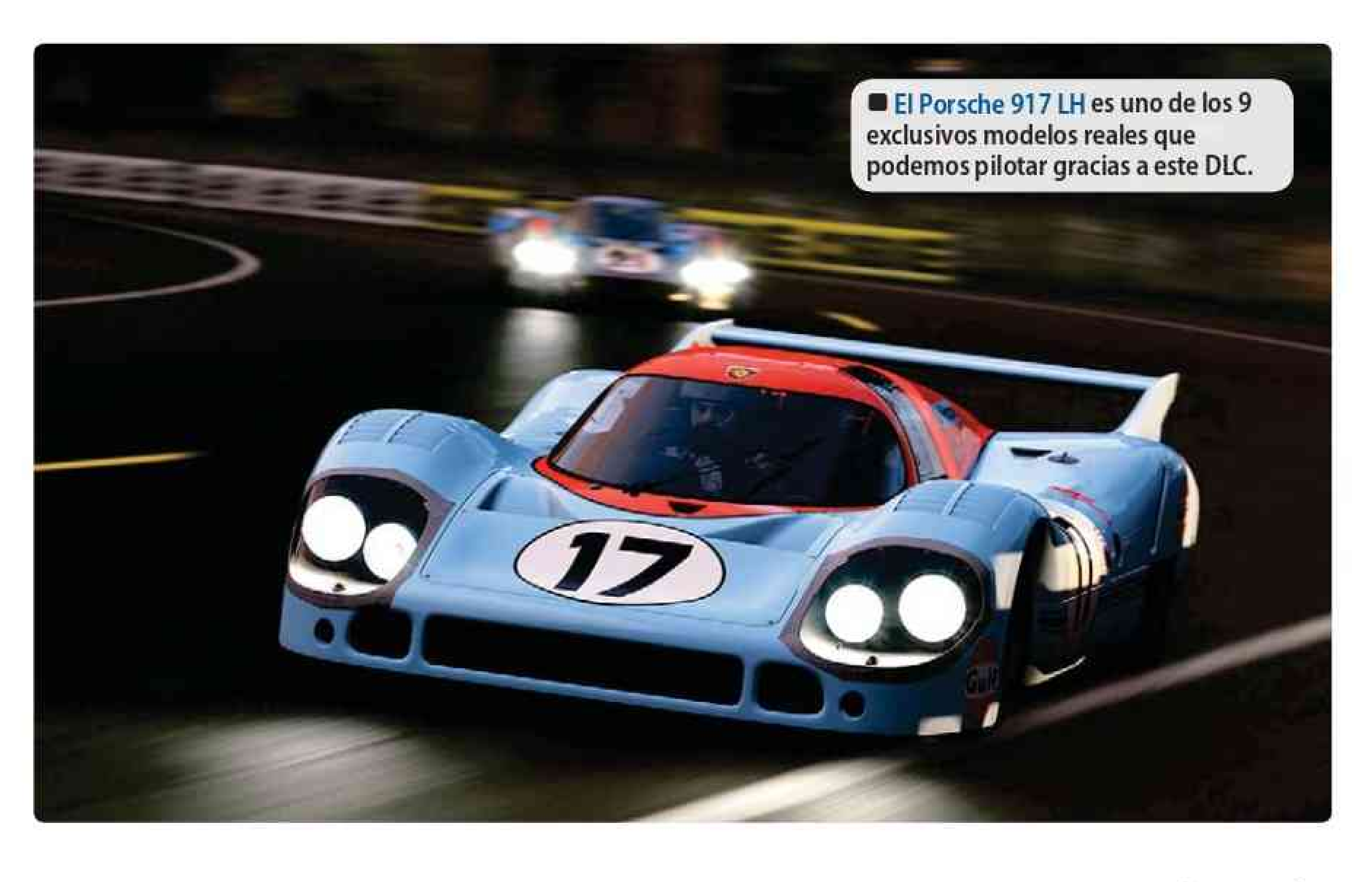
PS4 | BANDAI NAMCO | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 9,99 €

■ PROJECT CARS 2

Spirit of Le Mans

La tercera expansión de *Project CARS 2* ya está disponible, tanto "suelta" como dentro del pase de temporada. Podrás disfrutar de todo lo que supone esta mítica competición en dos épocas distintas. Ponte al volante de un Ferrari 512 S de 1970, un Ferrari 512 M o un Porsche 917 LH en una fiel recreación del circuito clásico de Le Mans, tal y como era en 1971. O compite en la época actual con el Toyota TS050 Hybrid, el Porsche 919 Hybrid, el Audi R18 y el Audi R18. Además ofrece también 5 eventos de Carrera, diseñados para dar vida al espíritu de Le Mans, así como diez decoraciones.

VALORACIÓN. 9 vehículos nuevos (incluyendo el Porsche 924 Carrera GTP de 1980 y el Porsche 961 de 1986), circuito clásico y 5 nuevos eventos para un DLC que te transportará a Le Mans.



■ El Porsche 917 LH es uno de los 9 exclusivos modelos reales que podemos pilotar gracias a este DLC.



ANTES DE MATAR, **DIALOGAR**

AVENTURAS GRÁFICAS

Tras años de ostracismo, las aventuras gráficas viven una segunda juventud que lo mismo copia a los clásicos que revoluciona por completo el género. Pero, ¿cuál es la mejor aventura del momento?

ANALIZAMOS:

- BATMAN: THE ENEMY WITHIN
- BEYOND: DOS ALMAS
- BROKEN AGE
- DETROIT: BECOME HUMAN
- GONE HOME
- LIFE IS STRANGE
- THIMBLEWEED PARK
- WHAT REMAINS OF EDITH FINCH



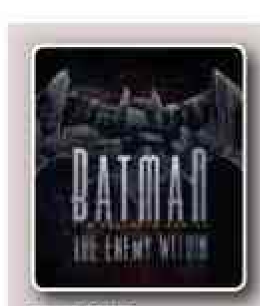
Batman forma dúo con el Joker en esta nueva aventura por episodios de Telltale.





EL CABALLERO OSCURO BRILLA CON **TELLTALE**

Batman: The Enemy Within



18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **TELLTALE GAMES**
Editor: **TELLTALE GAMES**
Precio: **29,99 €**



Jugadores 1 · Juego online NO



Textos CASTELLANO · Voces INGLÉS

Telltale es, en buena parte, "culpable" del renacer de las aventuras gráficas, así que si tienen quejas acudan al mostrador del estudio en San Rafael, California.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Pocos meses después de lo sucedido en *Batman: The Telltale Series*, el Hombre Murciélago vuelve a la carga para defender Gotham de una nueva ola de villanos. La trama principal, sin embargo, gira en torno a la relación más emblemática e interesante en la historia del personaje, la de Batman y uno de sus grandes enemigos: el Joker.

» **APARTADO TÉCNICO.** Los gráficos siguen el estilo de cel-shading característico del estudio, que le sienta como un guante a personajes extraídos del cómic como Batman. Eso sí, el motor se sigue mostrando algo anticuado y, en general, el nivel técnico es bastante "regulero", como sucede con las otras obras de Telltale.

» **DECISIONES Y MECÁNICAS JUGABLES.** Podemos importar las decisiones de la pasada temporada, muertes de personajes incluidas, para continuar con nuestra historia. Aunque las obras de Telltale suelen ser un poco engañosas con las decisiones y todo suele acabar en un mismo punto o no tener la importancia que esperábamos, aquí encontramos algunas elecciones de peso, como decidir si el Joker será o no un villano en el futuro. A nivel jugable, lo de siempre, paseos por los escenarios y montones de quick time events para completar las secuencias de acción más desenfrenadas.

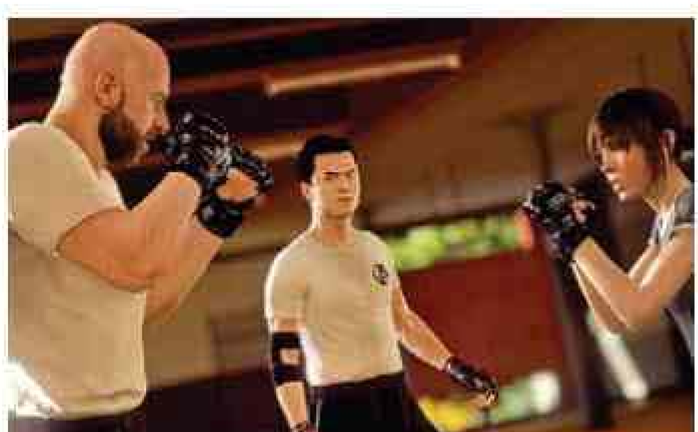
» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Sigue a pies juntillas la fórmula de Telltale, con decisiones, diálogos, quick time events y una trama bastante buena..



Ellen Page formaba, junto a actores de la talla de Willem Dafoe, un elenco bestial.





DOS **ALMAS** SIEMPRE SON MEJORES QUE UNA

Beyond: Dos Almas



16

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **QUANTIC DREAM**
Editor: **SONY**
Precio: **29,99 €/14,99 €**



Jugadores 1 · Juego online NO · Textos CASTELLANO · Voces CASTELLANO

Tener colegas de carne y hueso está muy bien, pero contar con un socio invisible bendecido con poderes sobrenaturales mola más que un millón de amigos.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Jodie, interpretada por Ellen Page, es una joven que siempre ha vivido ligada a un ente que le permite comunicarse telepáticamente con él y realizar todo tipo de "trucos" sobrenaturales que harían las delicias de Iker Jiménez. Siguiendo a los clásicos del celuloide, Jodie y Aiden son perseguidos cuales Elliot y E.T. por los que pretenden sacar provecho de las habilidades de nuestra heroína.

» **APARTADO TÉCNICO.** La calidad de los modelos, las animaciones, las expresiones faciales y, básicamente, todo lo que se ve en la pantalla tuvo un nivel sobresaliente cuando salió en PS3. Tanto, que la versión de PS4 sigue manteniendo el tipo cinco años después.

» **DECISIONES Y MECÁNICAS JUGABLES.** Las mecánicas, como en otros juegos de Quantic Dream, se limitan a los diálogos, las exploración básica de los escenarios y montones de quick time events para realizar el resto de acciones, incluso las más cotidianas, como la polémica escena de la ducha de Ellen Page. El problema, sin embargo, era que la trama y el desarrollo eran demasiado lineales, lo que hacía que nuestras elecciones no tuviesen tanto peso como sucedía en *Heavy Rain*, por ejemplo. El hecho de contar con un único personaje, además, simplificaba mucho las posibles ramificaciones.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Un verdadero portento técnico que gozaba de una trama interesante, pero que resultaba demasiado lineal y simple.



■ *Broken Age* supuso la vuelta a las aventuras gráficas de Tim Schafer.





EL ESPERADO REGRESO DEL PADRE DEL **GÉNERO**

Broken Age

Formato: **PS4/PS VITA**
Desarrollador: **DOUBLE FINE**
Editor: **DOUBLE FINE**
Precio: **19,99 €**



Jugadores: 1 · Juego online: 2-12 · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Tim Schafer, creador de joyas como *Grim Fandango* o *Day of the Tentacle*, volvió a sus orígenes "point and click" con esta aventura a camino entre dos mundos.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La aventura nos pone en la piel de dos adolescentes de mundos diferentes. Por un lado está Vella, que vive en un universo en el que va a ser la desgraciada protagonista de un sacrificio ritual. Por el otro tenemos a Shay, un joven que viaja a bordo de una nave espacial en la que nada es lo que parece. Ambos se rebelarán contra su aparentemente irremediable destino.

APARTADO TÉCNICO. A nivel puramente técnico es bastante normalito, pero goza de un apartado artístico muy notable, con dibujos hechos a mano que le sientan de lujo a su propuesta "point and click". Es, básicamente, una evolución lógica de lo que veíamos en aquellas aventuras de los 90.

DECISIONES Y MECÁNICAS JUGABLES. El desarrollo es bastante más lineal que el de otras aventuras del mismo estilo, aunque lo compensa con un guión cargado de sentido del humor y dos protagonistas que viven realidades muy diferentes. A nivel jugable disfrutamos de las clásicas mecánicas "point and click", gestión de objetos del inventario y una buena ración de puzles que, de hecho, resultaron demasiado difíciles para muchos jugadores.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Tim Schafer y compañía demostraron porqué tuvieron tanto éxito. Al final, todo es cuestión de contar una buena historia.



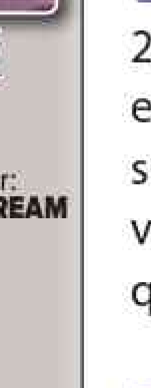
■ Tres androides divergentes que tratan de ser libres son los héroes de esta aventura.





YO, TÚ Y TODOS NOSOTROS QUEREMOS **SER ROBOT**

Detroit: Become Human



Formato: **PS4**
Desarrollador: **QUANTIC DREAM**
Editor: **SONY**
Precio: **69,95 €**



Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Quantic Dream retoma el buen camino de *Heavy Rain* y nos ofrece una aventura repleta de ramificaciones, con un apartado gráfico de infarto y una gran trama.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Es el año 2038 y la ciudad de Detroit ha recuperado su bonanza económica gracias a la industria de los androides. Nosotros nos ponemos en la piel de tres de ellos. Tres divergentes que han "cobrado vida" y ansían la libertad que los humanos intentan negarles.

APARTADO TÉCNICO. Un verdadero espectáculo se mire por dónde se mire, con unas animaciones bestiales, unos modelos casi humanos y unas expresiones faciales que quitan el hipo. Es, sin duda, la aventura gráfica, o drama interactivo como le gusta decir a Quantic, con los gráficos más bestiales de PS4.

DECISIONES Y MECÁNICAS JUGABLES. Las mecánicas jugables han aumentado respecto a anteriores juegos de Quantic Dream, como las habilidades de Connor para reconstruir escenas de un crimen. Sin embargo, la mayor parte del tiempo lo pasamos explorando, dialogando e interactuando con objetos del entorno. A nivel de decisiones sí que es un auténtico portento. Nuestras elecciones pueden provocar la muerte de algunos de nuestros tres personajes principales y dar lugar a más de 10 finales distintos. Así, la linealidad de la propia trama se difumina por completo ya que nuestras decisiones van moldeando la historia y generan consecuencias muy diferentes.

VALORACIÓN: EXCELENTE

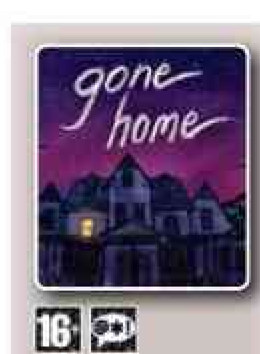
El argumento está bastante bien trabajado, los personajes son carismáticos y, lo mejor, nuestras elecciones sí que importan.


Volver a casa de un largo viaje y que no haya nadie es el punto de partida de esta aventura.




LA NUEVA OLA DE LAS **AVENTURAS GRÁFICAS**

Gone Home






Formato: **PS4**
Desarrollador: **THE FULLBRIGHT COMPANY**
Editor: **MAJESCO**
Precio: **19,99 €**



JUGADORES **1** · JUG ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

Una casa en mitad de Oregón no parece el escenario más espectacular para una aventura, pero *Gone Home* consigue crear todo un mundo dentro de ella.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** En la piel de Katie, una joven que regresa a casa después de un tiempo fuera, debemos recorrer nuestro hogar para descubrir, interactuando con distintos objetos y leyendo todo tipo de notas, qué ha sucedido con nuestra familia, por mucho que nuestra propia hermana nos advirtiese con una nota en la puerta de entrada que no intentásemos investigar. Una historia que funciona, sorprendentemente bien, contando hechos de lo más cotidiano.

» **APARTADO TÉCNICO.** El acabado general es de lo más normal, con un escenario bastante pequeño, pero muy detallado. Y poco más, porque es en primera persona y no vemos a otros personajes.

» **DECISIONES Y MECÁNICAS JUGABLES.** Siguiendo el estilo de los denominados "walking simulators" o simuladores de caminar, aquí sólo podemos explorar los escenarios en busca de pistas u objetos que nos permitan el acceso a otras zonas de nuestra casa. Tampoco hay decisiones que tomar ya que somos simples observadores y no tenemos influencia sobre lo que ya ha sucedido. Lo raro es que, aún así, mola.



» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Pocas veces encontramos un juego que ofrezca tan poco en lo jugable y técnico y, pese a ello, sea una aventura recomendable.




Max y Chloe son, desde ya, una de las parejas más geniales del videojuego.




LA VIDA ES MUY RARA, PERO PUEDE SER **MARAVILLOSA**

Life is Strange



Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **DONTNOD ENTERTAINMENT**
Editor: **SQUARE ENIX**
Precio: **19,95 €**



JUGADORES **1** · JUG ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

Tomar decisiones no tarea sencilla y todos solemos equivocarnos. Menos mal que podemos rebobinar el tiempo siempre que queramos, ¿verdad?

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Max es una joven que regresa a su ciudad natal para estudiar fotografía en una prestigiosa academia. Allí se reencontrará con su mejor amiga de la infancia, Chloe, al tiempo que descubre que puede rebobinar el tiempo a su antojo. La relación de amistad entre ambas es, simplemente, de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo.

» **APARTADO TÉCNICO.** Como es habitual en este tipo de títulos, lo importante no son los gráficos, pero *Life is Strange* goza de una dirección artística realmente genial, con un diseño de escenarios más que notable y una banda sonora absolutamente perfecta.

» **DECISIONES Y MECÁNICAS JUGABLES.** Nuestras decisiones son lo más importante del juego. Lo mejor es que siempre que se nos presenta una elección, desde la más mínima línea de diálogo hasta las decisiones más extremas, podemos explorar todas las ramificaciones posibles gracias a la capacidad de Max de rebobinar el tiempo. Las consecuencias de nuestras acciones, al contrario de lo que sucede en otras aventuras gráficas, sí que tienen una enorme repercusión, que puede incluso significar la muerte de algún personaje. También nos encontramos algún que otro puzle bastante sencillo, pero el peso recae sobre el genial argumento.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

La experiencia de juego es absolutamente inolvidable. Una de esas aventuras que se graba a fuego en todo el que la juega.


Visitar un pueblo extraído de la loca mente de Ron Gilbert es la gran virtud de Thimbleweed Park.





LA PROPUESTA DEL OTRO PADRE DEL **GÉNERO**

Thimbleweed Park

Ron Gilbert, creador de *Monkey Island*, no quería ser menos que Tim y decidió lanzarse a Kickstarter para traer el sucesor espiritual del mítico *Maniac Mansion*.

12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **TERRIBLE TOYBOX**
Editor: **TERRIBLE TOYBOX**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: **1**
Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. 1987, dos agentes del FBI se trasladan hasta Thimbleweed Park para investigar un asesinato. Allí, conocerán a un elenco inolvidable (como un payaso condenado a vestir siempre como tal) y visitarán escenarios imposibles, como una fábrica de almohadas incendiada o un hotel paranormal. Todo muy loco, como ya os imaginabais. Sus creadores aseguraban, en broma, que habría una media de un chiste cada dos minutos. No lo cumplen, pero el guión es realmente bueno y siempre consigue sonsacarnos una sonrisa, cuando no una carcajada.

APARTADO TÉCNICO. Los gráficos son una oda a las aventuras pixeladas de los 80 y los 90. Tienen un diseño genial y detalles muy chulos, pero el nivel técnico es, por decisión artística, muy bajo. Nos encanta, pero os avisamos.

DECISIONES Y MECÁNICAS JUGABLES. Al contrario que la mayoría de aventuras gráficas modernas, *Thimbleweed Park* mantiene el estilo jugable de los títulos clásicos. Es decir, que es un "point and click", pero en lugar de utilizar un sistema contextual tenemos que escoger la acción a realizar desde el menú, como en los viejos tiempos. Además, debemos hacer frente a montones de puzles para avanzar en la aventura y nos podemos topar con varios finales distintos, en función de las decisiones que vayamos tomando a lo largo del juego.

VALORACIÓN: EXCELENTE
La propuesta jugable, calcada a las aventuras de los 90, puede echar para atrás a algunos. El resto, disfrutará de una joya.


Visitar una casa familiar, ahora vacía, se está convirtiendo en todo un cliché del género.





LA GRAN PERLA DE LOS **"WALKING SIMULATORS"**

What Remains of Edith Finch

Esto de crear juegos en los que andamos de un lado para otro y poco más parece insufrible, pero hay veces que el resultado final es una aventura inolvidable.



16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **GIANT SPARROW**
Editor: **ANNAPURNA INTERACTIVE**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: **1**
Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En la piel de Edith Fich debemos investigar la mansión de nuestra familia, y los alrededores, para descubrir cómo fueron las muertes de cada uno de sus miembros. La atmósfera mezcla realidad y misterio en la mejor tradición del realismo mágico de la literatura. Su mayor virtud, quizás, es que consigue que nuestro viaje, dentro de la más absoluta linealidad, esté repleto de sorpresas. Además, consigue conmovernos de una forma que muy pocas aventuras han logrado hacer en los últimos años.

APARTADO TÉCNICO. Lógicamente no podemos compararlo con las exquisiteces de otras aventuras de acción, pero tiene el mejor apartado gráfico que hemos visto hasta la fecha en un juegos de estas características gracias al más que notable uso del Unreal Engine 4.

DECISIONES Y MECÁNICAS JUGABLES. Sí, tiene algún que otro minijuego por ahí desperdigado, pero en su base se trata de andar de un lado para otro mientras interactuamos con algunos objetos del escenario y escuchamos la narración de Edith. En cuanto a toma de decisiones, la verdad es que nos encontramos con un juego tremendamente lineal que nos invita a descubrir la historia de la familia Finch sin permitirnos cambiar ninguno de los acontecimientos que se nos presentan durante toda nuestra aventura.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Resulta casi imposible ofrecer, con tan pocos elementos jugables, un gran juego, pero Giant Sparrow lo logra con creces.

CONCLUSIONES

Las aventuras gráficas han vuelto para quedarse. Su estructura se ha diversificado, desde los clásicos "point and click" hasta los nuevos "walking simulators" pasando por los dramas interactivos, pero ¿cuál es la mejor del catálogo de PS4?

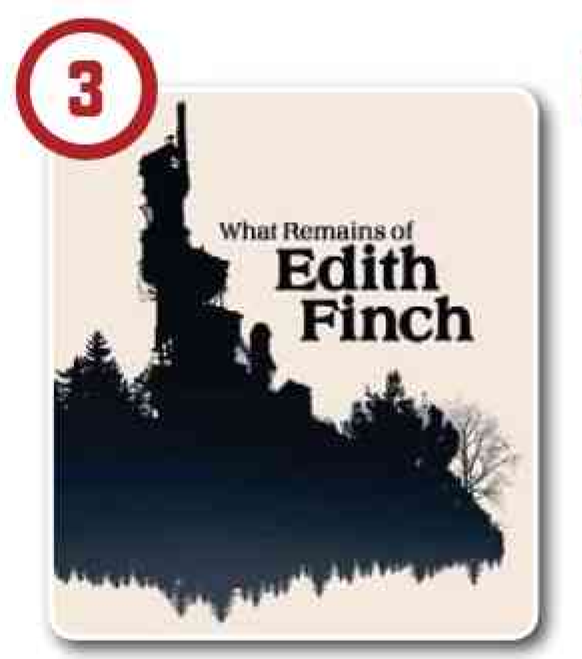
Las aventuras gráficas son un género bastante peculiar. Su pausado ritmo de juego y la ausencia de muchos de los elementos de los que hacen gala la gran mayoría de videojuegos los convierten en una rara avis no apta para todos los paladares. Por eso, si echáis un vistazo a la tabla de más abajo encontraréis bastante más elementos de color amarillo y rojo (en principio de menor calidad) que en otras comparativas. No os dejéis llevar. La cuestión, como decíamos, es que los elementos que predominan en este tipo de aventuras son los diálogos, el argumento o la exploración y no tanto los combates, el diseño de niveles o su duración. Muchos critican que son como películas y no quieren ni considerarlos videojuegos. Lo entendemos, pero todas las que os mostramos en esta comparativa son experiencias que cualquier aficionado a esta industria disfrutará si les da una oportunidad.

El primer puesto es para *Detroit: Become Human,* el recién llegado de la lista. Tiene sus defectos, como todo, pero en líneas generales muestra un acabado absolutamente espectacular y recupera las grandes virtudes de *Heavy Rain*, ofreciéndonos montones de finales y una toma de decisiones que tienen grandes consecuencias. El segundo lugar lo ocupa *Life is Strange*, una aventura realmente inolvidable que nos pone en la piel de una adolescente capaz de rebobinar el tiempo, una habilidad que resulta perfecta para explorar las distintas consecuencias de nuestras acciones. En tercera posición encontramos *What Remains of Edith Finch,* una breve aventura de estilo "walking simulator" que supone un verdadero viaje emocional para los jugadores.

La cuarta posición es para *Thimbleweed Park,* la aventura de Ron Gilbert que es lo más parecido a jugar a *Maniac Mansion* o *Monkey Island* que podemos encontrar en PS4. La trama está repleta de giros sorprendentes y, sobre todo, de mucho sentido del humor. En quinto lugar situamos a *Batman: The Enemy Within*, la última creación de Telltale Games, que goza de gran ritmo y una pareja protagonista genial: Batman y el Joker. El sexto en discordia es *Beyond: Dos Almas*, la anterior obra de Quantic Dream protagonizada por Ellen Page. En séptimo lugar colocamos *Gone Home*, otro simulador de gente que anda, pero que también supuso un soplo de aire fresco. La última posición es para *Broken Age*, una aventura gráfica que era muy notable en el primer episodio y no tanto en el segundo. Como siempre, la lista es sólo orientativa, todo depende de los gustos personales.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO														
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Personajes controlables	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Tareas secundarias	Ritmo narrativo	Importancia decisiones	Distintos finales	Puzles	Diálogos	Personajes	Trama a través del entorno	VALORACIÓN	TOTAL
Batman: The Enemy Within	1	No	1	No	MB	B	B	No	MB	B	MB	E	MB	MB	MB	Media	B	R	R	B	MB	MB	E	B	B	E	M	B	MB
Beyond: Dos Almas	1	No	2	Sí	MB	E	MB	E	E	E	MB	MB	MB	MB	E	Media	R	MB	B	MB	MB	B	E	B	MB	MB	M	MB	MB
Broken Age	1	No	2	No	MB	MB	MB	No	MB	MB	MB	E	E	E	MB	Media	No	B	B	B	MB	B	M	MB	E	MB	B	B	MB
Detroit: Become Human	1	No	3	No	E	E	E	E	E	E	E	E	MB	E	E	Media	B	E	MB	MB	E	E	E	B	MB	E	B	MB	E
Gone Home	1	No	1	No	MB	MB	B	No	MB	MB	MB	MB	B	MB	M	Baja	No	E	B	B	MB	M	R	B	B	B	E	B	MB
Life is Strange	1	No	1	No	MB	MB	E	No	E	E	E	E	E	E	E	Media	No	E	MB	MB	E	E	MB	MB	E	E	MB	MB	E
Thimbleweed Park	1	No	5	No	E	B	MB	No	MB	MB	MB	E	E	E	E	Alta	No	MB	MB	B	MB	B	MB	E	E	E	B	MB	E
What Remains of Edith Finch	1	No	1	No	MB	E	E	No	MB	E	E	MB	MB	MB	M	Baja	No	E	B	B	E	M	M	B	B	B	E	B	E

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía** C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).
@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El futuro de las marcas de Eidos

Buenas playmaniacos. Me gustaría saber si en el futuro veremos una nueva entrega de *Deus Ex* y qué va a pasar con Lara Croft después de *Shadow of hte Tomb Raider*? ¿Habrá más entregas?

@Pilar Pollán

Pues no hace mucho David Anfossi, el principal responsable de Eidos Montreal, habló sobre este tema, y no cerró la puerta a que en el futuro haya nuesvas entregas tanto de *Deus Ex* como de *Thief*, aunque dijo ahora mismo "no son prioritarias". Ahora mismo están centrados en *Shadow of the Tomb Raider*, en colaborar con Crystal Dynamics en su juego de Los Vengadores y en un tercer proyecto, aún por anunciar. Con resoecto al futuro de Lara, *Shadow of the Tomb Raider* es el fin de la trilogía sobre los inicios del personaje, pero eso no quiere decir que en el futuro no puedan sacar más entregas...

¿Qué es *Dreams* exactamente?

Saludos gentes de Playmanía. Yo quería preguntaros por *Dreams*, ese juego anunciado hace tanto tiempo y que no me termina de quedar claro en qué consiste.

@Clara Martínez

Anunciado en el E3 de 2015, *Dreams* es lo nuevo de Media Molecule (autores de *LittleBigPlanet* y *Tearaway*). Por resumirlo brevemente con una idea, *Dreams* será una especie de *LittleBigPlanet* pero "a lo bestia", elevando a la máxima potencia su lema "Juega, crea, comparte". *Dreams* nos permitirá crear juegos de diferentes géneros (como plataformas en 3D, 2D o tipo runner, aventuras gráficas, juegos de puzles, matamarcianos...) e incluso cortos de animación o novelas visuales. Todo ello con un montón de estilos visuales distintos y un editor que será lo más completo y profundo que jamás hayamos visto. Para familiarizarnos con él, tendremos una especie de modo Historia, formado por tres aventuras "soñadas" por un mismo personaje y creadas con las mismas herramientas que estarán a nuestra disposición. Podremos jugarlas a dobles y con ellas desbloquearemos "materiales" para nuestras creaciones posteriores. *Dreams* será también compatible con PS VR.



Lords of the Fallen fue un "clon" de *Dark Souls* cuya secuela sigue en desarrollo.

Caídos pero resucitados

¡Muy buenas! Quería saber si se sabe algo nuevo sobre *Lords of the Fallen 2*. ¿Sigue en desarrollo?

@Damián Pérez

Anunciado al poco de lanzar *Lords of the Fallen*, esta secuela ha atravesado dificultades en su desarrollo, incluyendo la marcha del creador del original, Tomasz Gop. Además, CI Games tuvo que reducir drásticamente su plantilla, lo que no invitaba al optimismo... Pero hace poco han anunciado que colaborarán con el estudio neoyorquino Defiant (compuesto por gente que trabajó en *Just Cause 3*) en la creación del juego. Así que sí, sigue adelante.

Evolve y sus servidores

Hola amigos de Playmanía. He leído en internet que los servidores de *Evolve* podrían cerrar pronto. ¿Es cierto? ¿No podré volver a jugar entonces?

@Pedro Higueras

Pues sí, los servidores dedicados de Evolve cerrarán el próximo 3 de septiembre. Esto eliminará funciones como las insignias, tablas de marcadores y la tienda del juego. Pero tranquilo, que conservarás todo lo que hayas comprado y podrás seguir jugándolo, al menos en los distintos modos de Partida Rápida (Nido, Rescate, Cúpula...) tanto multijugador como en solitario.

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Qué se sabe y cuándo llegará PlayStation 5?

Hola Playmanía. Quería preguntaros si se sabe algo de PS5, algunas de sus características, su fecha de lanzamiento aproximada y cuáles serían sus primeros juegos. Muchas gracias.

@Carlos de la Rosa

Pues de momento todo son suposiciones, especulaciones y rumores más fruto de la lógica del mercado y de la opinión de los analistas que de declaraciones oficiales. Sony ya comentó que en este E3 no haría anuncios relacionados con hardware, pero suponemos que lo harán en 2019 con un hipotético lanzamiento pensado para 2020. En cuanto a características técnicas, debería poder mover con soltura juegos en resolución UHD (3840x2160) con HDR y a 60 fps (como mínimo), además de mejorar mucho la experiencia con los juegos de realidad virtual. También parece que el futuro pasará por los juegos "en la nube". Y en cuanto a los primeros juegos, parece claro que habrá algunos que saldrán para PS4 y PS5, sirviendo como "puente" entre ambas generaciones. Uno de ellos sería *Cyberpunk 2077*.



Aún no hay nada oficial sobre PS5, sólo rumores y especulaciones de analistas. Suponemos que la anunciarán en 2019 para lanzarla en 2020.



Insurgency: Sandstorm será un shooter bélico enfocado hacia el multijugador que llegará a PS4 en la primera mitad de 2019.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Qué pasa con *The Wolf Among Us 2*?

@Aaron Machi

Pues que la segunda entrega de esta aventura de Telltale basada en el cómic Fábulas se retrasa a 2019 debido a "cambios fundamentales".

¿*Dragon's Crown* está en castellano?

@Pablo Vegas

Dragon's Crown Pro en PS4 sale con voces en inglés y japonés y subtítulos en castellano. Si lo preguntas porque en la carátula del juego pone que los textos están en inglés, se trata de una errata. En el juego están en castellano.

¿Saldrá en PS4 *Fire Pro Wrestling World*?

@Iván González

Así es. Este juego de lucha libre con estilo retro llegará a PS4 el 31 de agosto. En PC es famoso porque gracias a su editor, la comunidad ha creado tanto estrellas del wrestling como personajes como Goku. No sabemos si esto se mantendrá en PS4.

¿Se sabe algo nuevo de *Deep Down*?

@Pablo Vegas

Pues lo último que sabemos sobre esta oscura fantasía medieval es que... Capcom ha renovado este título como marca registrada. Esto es buena señal, porque indica que Capcom sigue teniendo en mente hacer algo con *Deep Down*, pero poco más podemos decirte al respecto.

Insurgentes casi en acción

Hola Playmanía. Hace tiempo leí en vuestra revista información sobre un shooter bélico "realista" llamado *Insurgency: Sandstorm*. ¿Se sabe algo nuevo de él?

@David Izquierdo

Efectivamente, *Insurgency: Sandstorm* parece que será bastante realista, en el sentido de que un balazo certero supondrá nuestra muerte (no sabemos si llegará a ser conocido como "el *Dark Souls* de los shooters bélicos", pero puede que sí). Propondrá batallas de 16 vs 16 con ataques de artillería, helicópteros, drones y vehículos de transporte terrestre, en distintos modos de juego. Ofrecerá 40 armas y cerca de 40 mejoras disponibles para muchas de esas armas. Eso sí, finalmente no contará con Campaña para un solo jugador, al menos en su lanzamiento (sus creadores consideran la opción de lanzarla más adelante). El juego saldrá en septiembre para PC, pero su lanzamiento en consolas se ha retrasado hasta la primera mitad de 2019.

Nuevos juegos de *Castlevania*

Salud playmaniacos. Quería preguntaros si habrá nuevas entregas de la serie *Castlevania* o, en su defecto, algo que sea muy parecido para PS4. ¡Gracias!

@Roberto Curto Coll

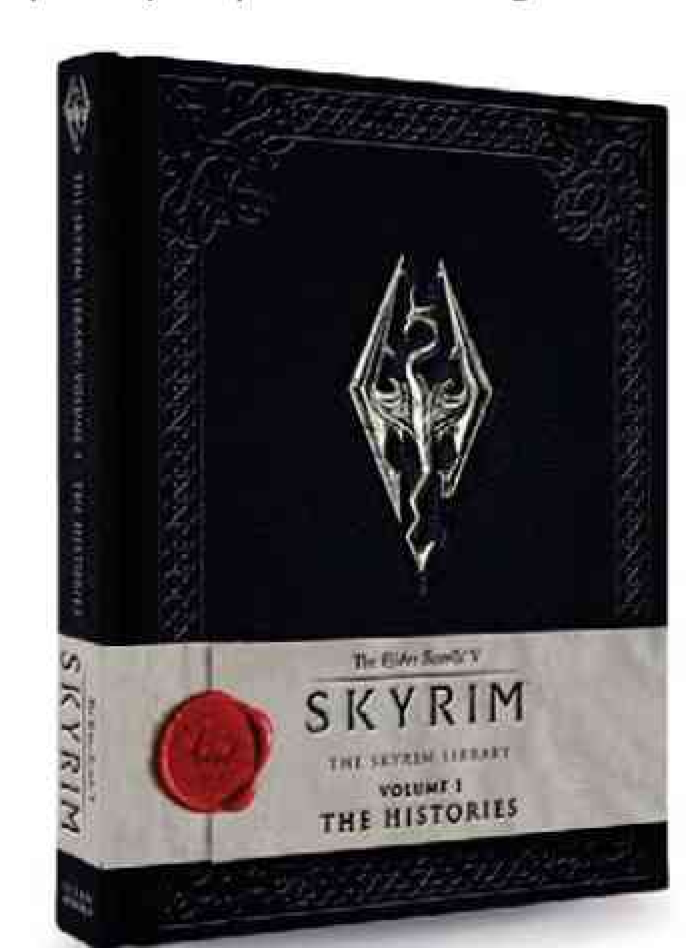
Konami ha anunciado un nuevo *Castlevania*, que llevará como subtítulo *Grimoire of Souls*. Lo malo es que será para dispositivos iOS y, de momento, sólo para Japón. Lo más parecido a *Castlevania* que tendremos pronto en PS4 será *Bloodstained: Ritual of the Night*, dirigido por Koji Igarashi, productor de unas cuantas entregas de la saga. En él encarnaremos a Miriam, una joven que ha sufrido una maldición que está convirtiéndola en una especie de ser de cristal. Nuestra misión consistirá buscar la cura para nuestra enfermedad, en un desarrollo en 2.5 D en plan "metroidvania" y con ambientación gótica, que mezclará acción y "plataformeo" como en la saga de Konami. Esperamos verlo este mismo año. Suponemos que ya lo sabrás, pero *Bloodstained: Curse of the Moon* salió el pasado mes de mayo para PS4 y PS Vita.

Textos sobre *TES V: Skyrim*

Hola Playmanía. El otro día vi en un escaparate un libro que parecía sobre *Skyrim* y me llamó la atención, porque no parecía una guía del juego. ¿De qué va?

@Victor Perales

Suponemos que te refieres al Volumen I de Biblioteca Skyrim: Historias. Se trata de un libro muy bien ilustrado y con textos clave para entender el universo de *Skyrim*. En España está editado por Minotauro, en su colección Timunmas. Ideal para comprender y ampliar el "lore" del juego, los fans llevan casi dos años esperando a que la editorial traduzca los otros volúmenes que hay disponibles en inglés.



TU OPINIÓN CUENTA

¿Sólo compras juegos si llegan traducidos y doblados al castellano?



Antes no se traducían



Jhonny Morales

"Si el juego me gusta no importa el idioma. Recuerdo que cuando empecé a jugar en PSone casi todos eran en inglés. Siempre tenía mi agenda, lápiz y un diccionario para traducir todo".

Subtítulos como mínimo



Jordi Mauri Farinós

" Obviamente siempre prefiero los juegos en mi idioma. Que no vengan doblados al español quizás no me preocupe tanto, pero lo mínimo que se puede pedir es que vengan subtitulados al español. Si no es así, no lo compro".

A mí me da igual el idioma



Gonzalo Abarca

"Me compre el *Persona 5* (que está íntegramente en inglés) y es una maravilla. Lo bueno es que, como he estudiado inglés, no tengo ningún problema a no ser que haya la típica palabra chunga y entonces pues tiro de Google".

No se merece mi dinero



Viviana García

"Como mínimo tiene que venir con subtítulos en castellano. Si está íntegro en inglés (voz y textos), no lo compro, porque juego para disfrutar, conociendo la trama del juego y si no sé inglés, carece de sentirlo jugarlo para no enterarme de nada. Si una compañía no se molesta en traducir un juego al castellano, pero sí al alemán y al francés, entonces no se merece mi dinero".

Sólo en versión original



Fabian Quesada Rodriguez

"A mí me gusta jugarme los juegos en inglés, porque están diseñados para ser disfrutados en su doblaje original (si es japonés los dejo en japonés y uso subtitulos, ya sean en español o ingles)".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juegos os han gustado más de esta edición del E3?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

DESCUBRE TODO LO QUE PUEDES HACER DESDE TU **MÓVIL**

PLAYSTATION APP

Siempre conectado

Tú móvil puede hacer muchas cosas, pero también te permite permanecer conectado al mundo PSN y gestionar muchas más cosas de las que crees. La evolución de las Apps de Playstation ha sido enorme en los últimos tiempos y hay muy pocas cosas que no puedas hacer con tu móvil igual que delante de la consola o de un ordenador. Descubre con nosotros qué y cómo hacerlo.



1. INSTALACIÓN



1 Instalación en iOS. Si eres poseedor de un dispositivo Apple, deberás ir a la App Store y buscar "Playstation App". Cuando la encuentres, simplemente dale al botón "Instalar" y ya está.



2 Instalación en Android. Si por el contrario usas un smartphone con sistema operativo Android, ve a Google Play y busca "Playstation App". Dale al botón "Instalar". Como en la anterior.



3 Acceso. Abre la app pulsando sobre su icono. La primera vez deberás acceder con tu id de PSN y tu contraseña. Si tienes activada la verificación en dos pasos se te pedirá la clave que te enviarán al móvil.

En 2 minutos...

VERIFICACIÓN EN DOS PASOS. Si tienes activada la opción de Verificación en dos pasos para el acceso a tu cuenta PSN, para acceder a tu cuenta además de tu usuario y contraseña, tendrás que tener a mano el teléfono móvil que está dado de alta y marcar el código recibido por SMS cuando se te requiera.



2. CONTROLAR TU



1 Editar. En la fila inferior, pulsa sobre el icono de una persona. En la siguiente pantalla, pulsa sobre los "..." que hay en la esquina superior derecha y en "Editar perfil". Tras introducir la clave podrás editar cierta información y realizar acciones como cambiar tu avatar o editar tu foto de perfil.

Ajustes
PlayStation App
Vincular PS App con servicios
Notificaciones
Comentarios
Bloqueado
Jugadores bloqueados
Acerca de PlayStation App
Acuerdo de usuario
Recopilación de datos de la aplicación
Política de privacidad
Avisos sobre propiedad intelectual
Información de la versión 18.05.0 (18050005)
Cerrar sesión

3 Notificaciones. Pulsa en el botón central inferior y luego en "Ajustes" y busca en "Playstation App" las "Notificaciones". Aquí podrás activar o desactivar las distintas notificaciones de Mensajes, solicitudes de amistad, invitaciones, avisos de juegos...

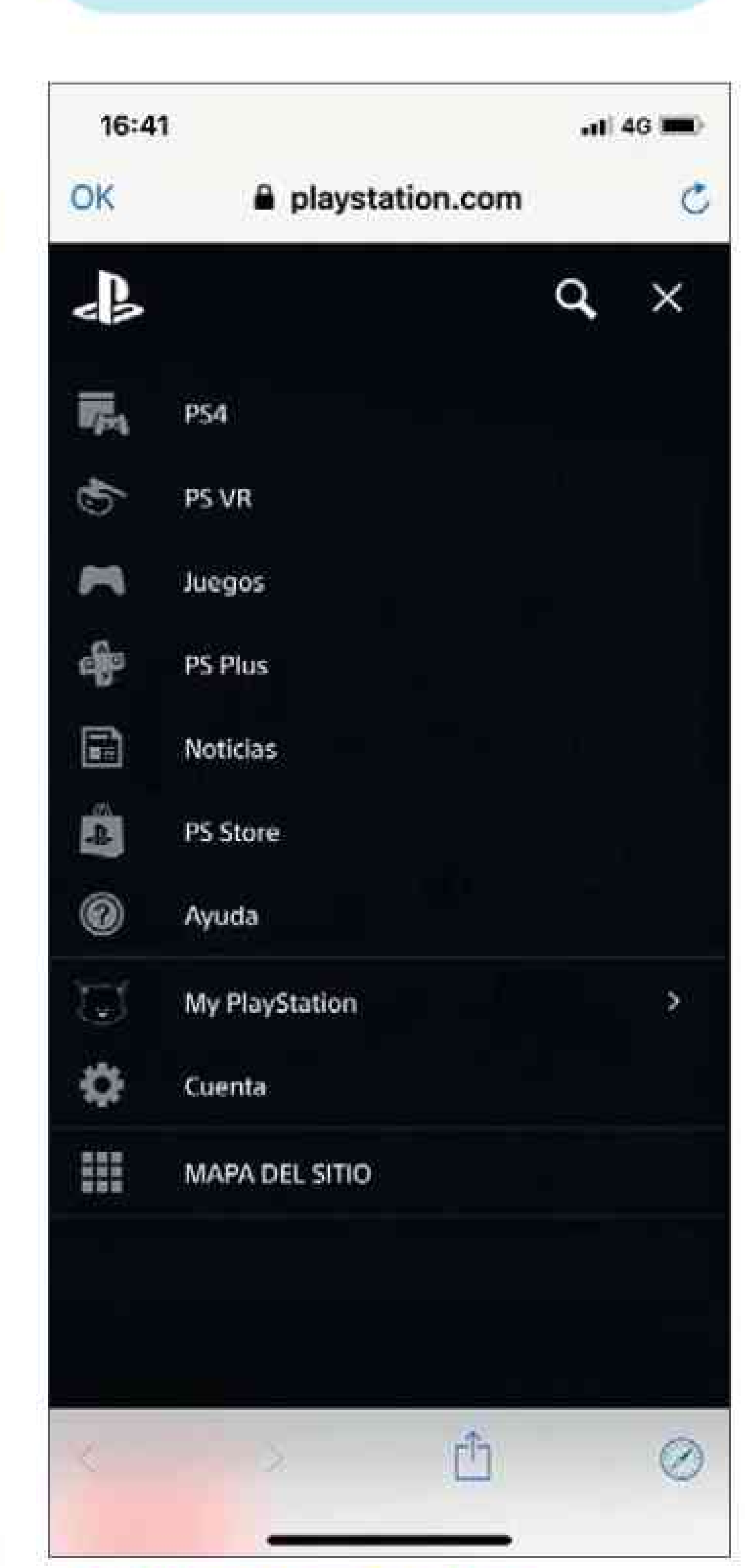
PERFIL



2 Privacidad. En Ajustes, pulsa en "Ajustes de privacidad". Podrás hacer los mismo ajustes de Juego-Contenido (quién puede ver tus actividades, tu listado de trofeos...), Amigos-conexiones (quién puede seguirte y mandarte solicitudes de amistad) e Información personal-mensajes.



4 Familia. Pulsa en el botón central inferior y luego en "Ajustes" y busca en "Playstation Network" la "Administración de familia". Introduce la clave de tu cuenta de PSN y podrás entrar en la misma configuración que en la consola.



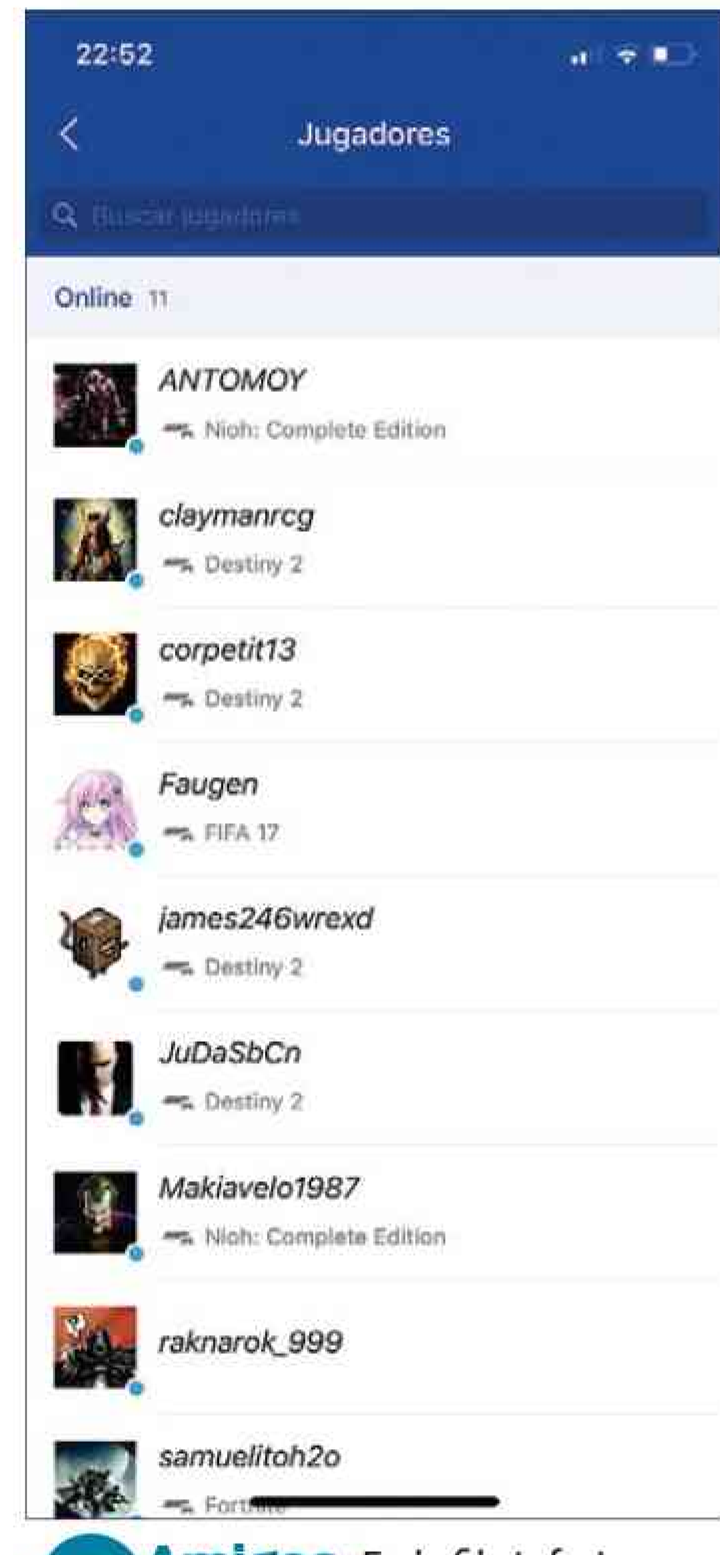
5 My PlayStation. Puedes acceder a esta sección personal de la web con la App. Pulsa el botón central inferior y luego sobre el icono "Juegos" de la segunda fila. Pulsa en las tres barritas de la esquina superior derecha y luego baja hasta "My PlayStation".

En 2 minutos...

EXPLORA. La PlayStation App ha pasado de ser un complemento bastante limitado a ser una potente herramienta para controlar todo lo relacionado con tu cuenta PSN. Te sugerimos que explores sus múltiples menús ya que, aunque estén un poco más "escondidos" que en PS4, permiten hacer muchas más cosas de las que parece. Puedes canjear códigos, consultar los eventos a los que estás apuntado y apuntarte a otros, consultar las notificaciones recibidas...



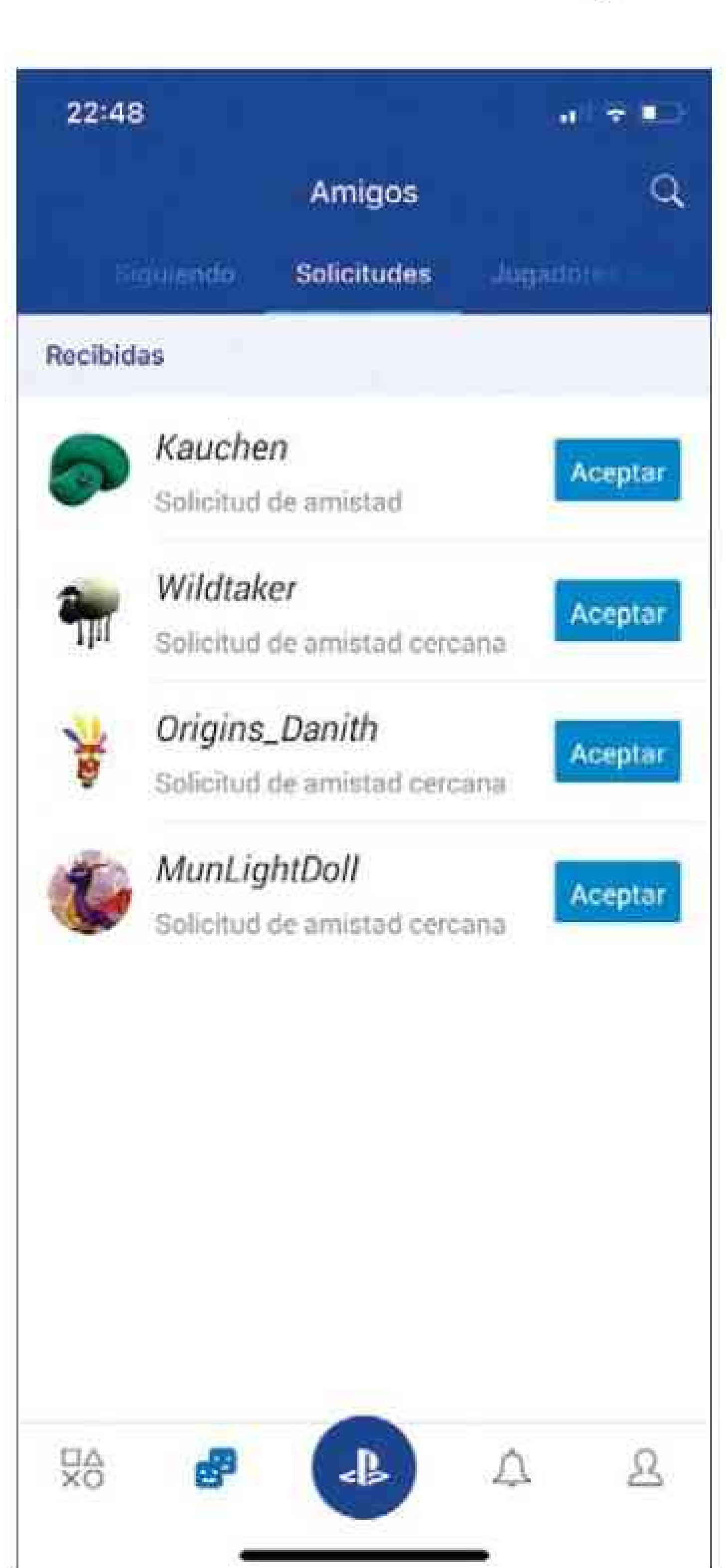
3. GESTIONAR AMIGOS



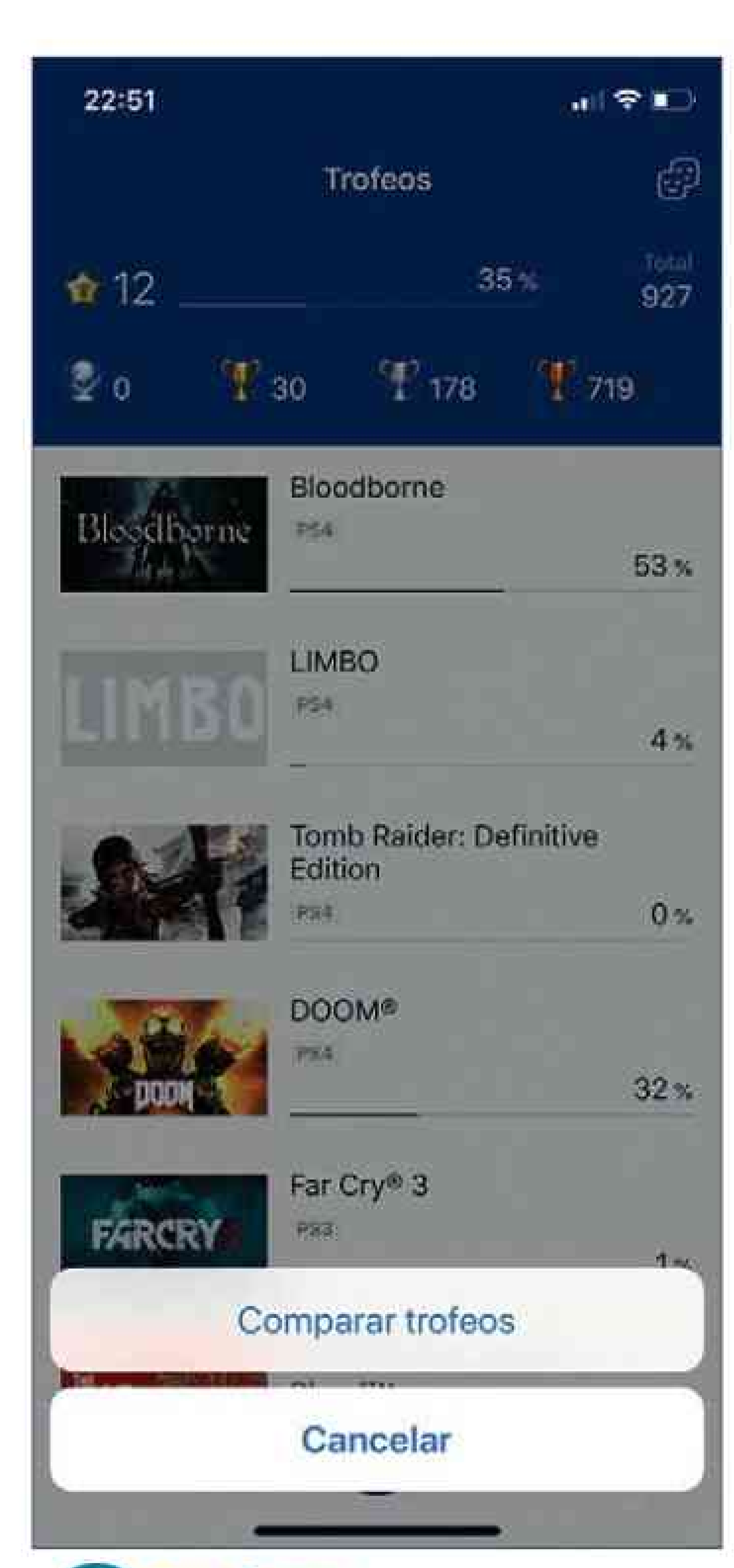
1 Amigos. En la fila inferior, pulsa sobre el icono de una persona (a la izquierda del botón azul central). Desliza la fila superior hasta "Amigos" y podrás ver "en directo" quién está online ahora mismo y a qué juego están jugando en estos momentos, aparte del resto del listado de tus amigos.



2 Bloquear y desbloquear. Selecciona al amigo que quieras bloquear pulsando sobre él en la lista y luego en "...". selecciona "Bloquear". Para desbloquear, ve a la pestaña "Ajustes". Entra a continuación en "Jugadores bloqueados" y selecciona de la lista el que quieras desbloquear.

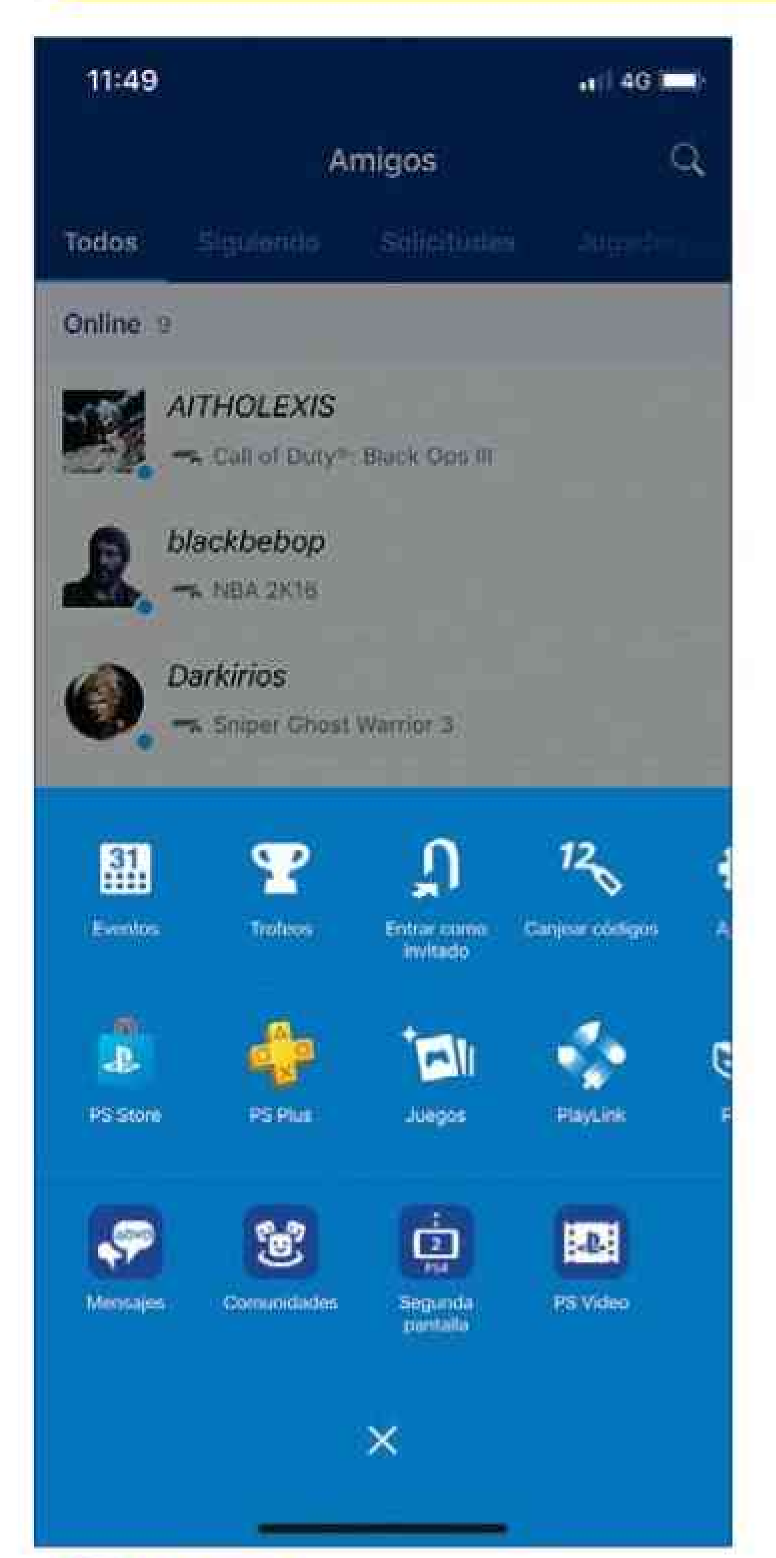


3 Solicitudes. Pulsa en el icono de las dos caritas en la fila inferior y luego pulsa sobre "Solicitudes" en la fila superior. Te saldrán todas las solicitudes de amistad pendientes de aprobar (si tienes alguna) así como las que has enviado tú a otros jugadores.



4 Trofeos. Pulsa el botón central inferior y luego pulsa en "Trofeos". En la lista por juegos, pulsa sobre el icono de la esquina superior derecha (las dos caritas) y luego pulsa "Comparar trofeos". Por ultimo selecciona el Amigo con el que quieras compararte.

4. HAZ COMPRAS



1 Store. Pulsa el botón central inferior (el azul) y luego sobre el icono de la izquierda, en la segunda fila, de "PS Store". Desde aquí, podrás comprar juegos para PS4, PS3 y Vita, ver tu carrito, buscar títulos... Si compras, puedes elegir que se descargue ya en tu PS4 si la tienes configurada para ello.



2 Encuentra. Si pulsas sobre el icono superior izquierdo de las tres rayas, podrás acceder a un menú parecido al que hay en el Store de la consola, aunque con secciones nombradas de manera diferente. También puedes pulsar sobre la lupa que hay en a parte central.

Ojo con...

MONEDERO. Desde la App puedes gestionar también el método de pago que usas para realizar compras en ella o cualquier otro dispositivo mediante tu cuenta de PSN. Pulsa el botón central inferior y ve a "PS Store". Pulsa sobre el icono de la derecha, después en "Gestión de pago" y luego introduce tu clave de PSN. Selecciona la tarjeta de crédito que esté dada de alta y si quieres usar una nueva pulsa en "Añadir método de pago". Completa el formulario. También puedes ajustar algunas de las opciones de compra como la de solicitar clave antes de finalizar la compra.





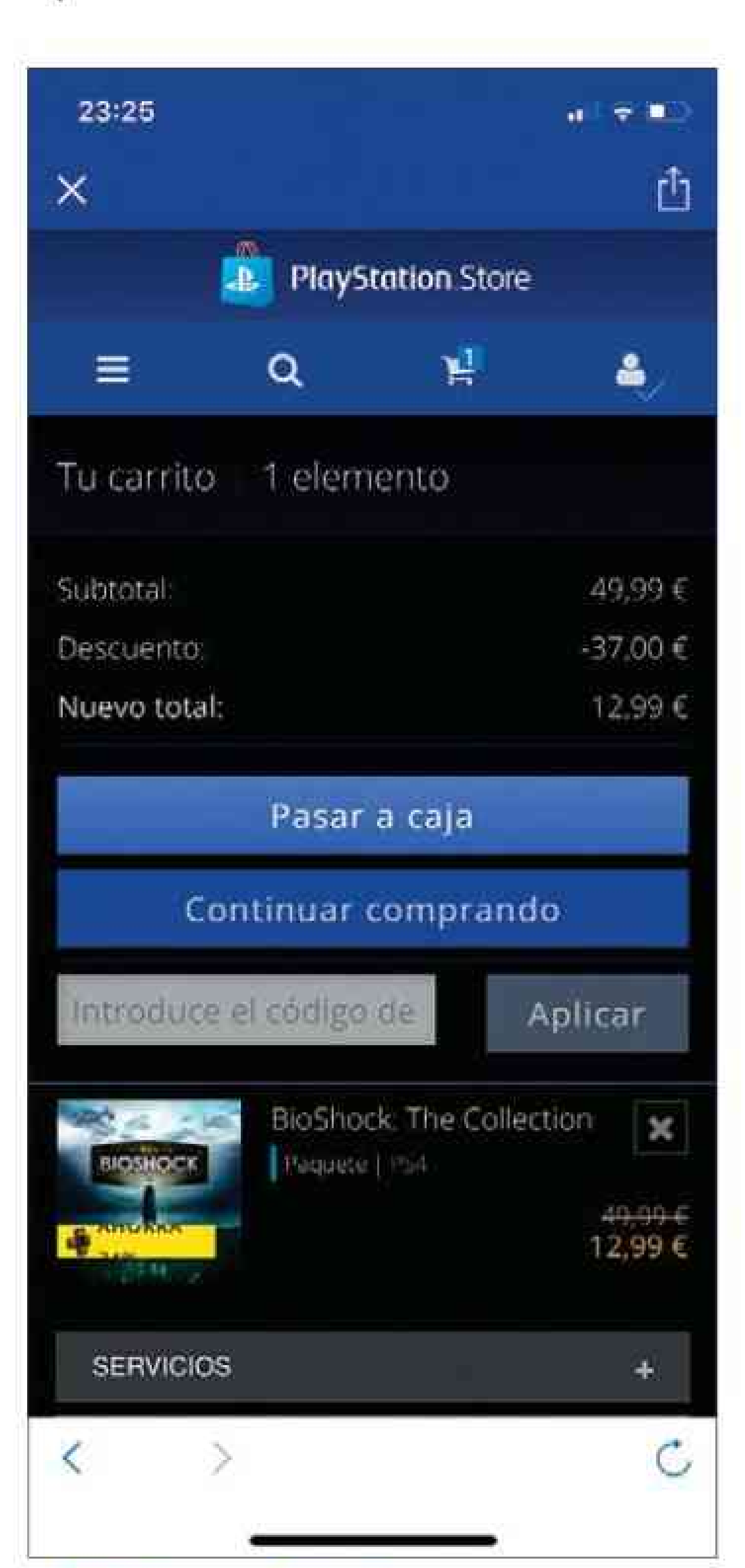
5. PS MESSAGES



1 Instalar. Búscala con ese nombre en App Store o en Google Play. Introduce tu usuario y contraseña de PSN y acepta las normas de privacidad. Con ella podrás chatear de forma fluida con tus amigos de PSN (por texto, no por voz) y ver de forma rápida quién está Online.



3 Compra y paga. Pulsa "Añadir al carrito" y luego "ir a carrito". Luego puedes "Continuar comprando" o "Pasar a caja" si ya no quieres adquirir nada más. Para pagar deberás introducir de nuevo tu clave de la cuenta PSN y luego pulsa en "Pedir y pagar".



3 Suscripciones. Pulsa el botón central inferior y ve a "PS Store". Luego pulsa sobre el icono de la derecha y más tarde en "Administración de suscripciones". Desactiva si quieres las renovaciones automáticas o actívales pulsando sobre el botón azul.

En 2 minutos...

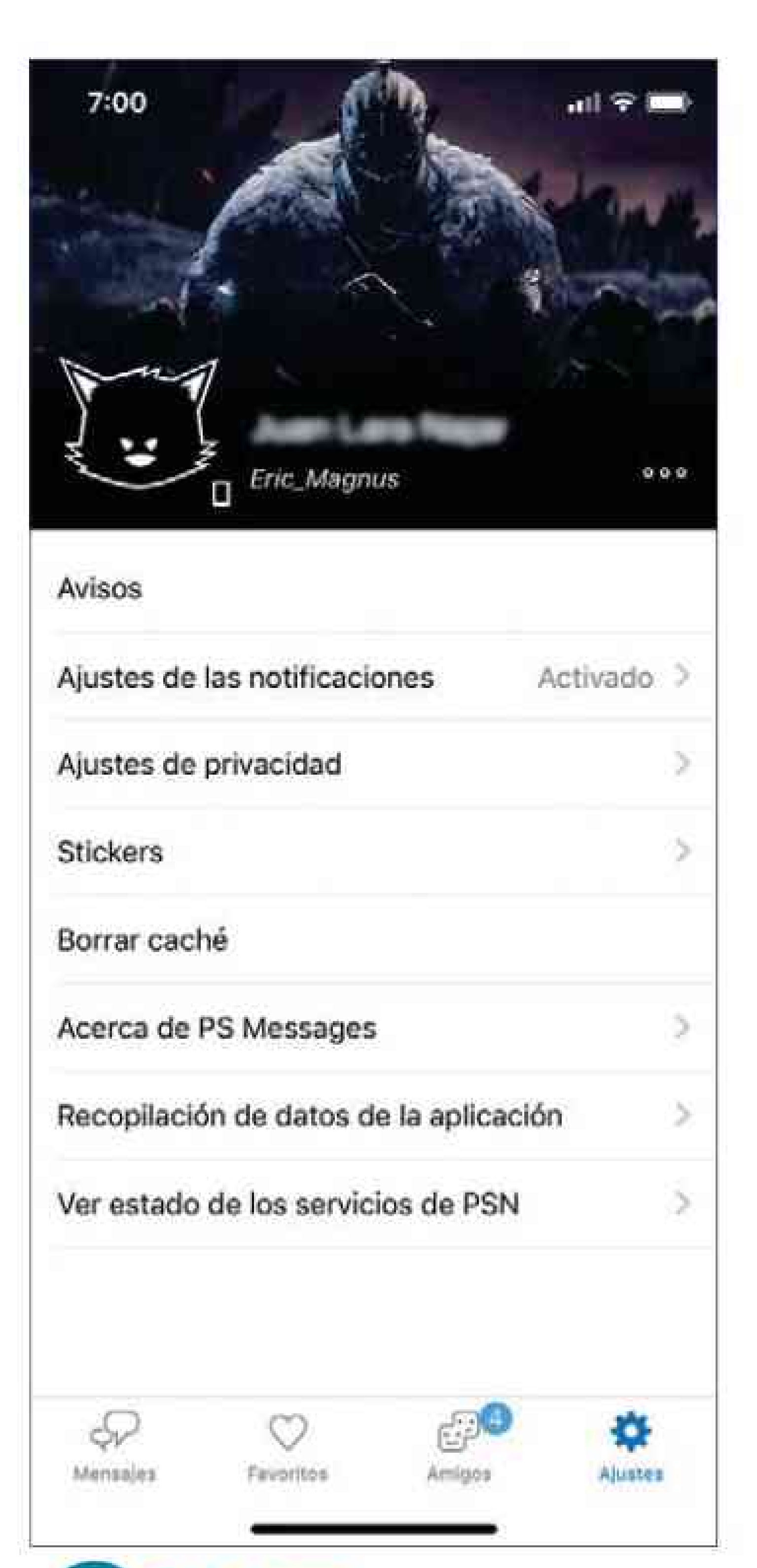
DESCARGA. Si las compras las haces lejos de casa y quieres que cuando llegues el juego este descargado, debes seguir estas indicaciones. Haz la compra desde la App o la web y, tras pagar, pulsa "Descargar a tu PS4". Pero previamente debes tener preparada tu PS4. En "Ajustes/ Ajustes de ahorro de energía/Establecer funciones disponibles en modo reposo" y marca la opción "Mantenerse conectado a internet".





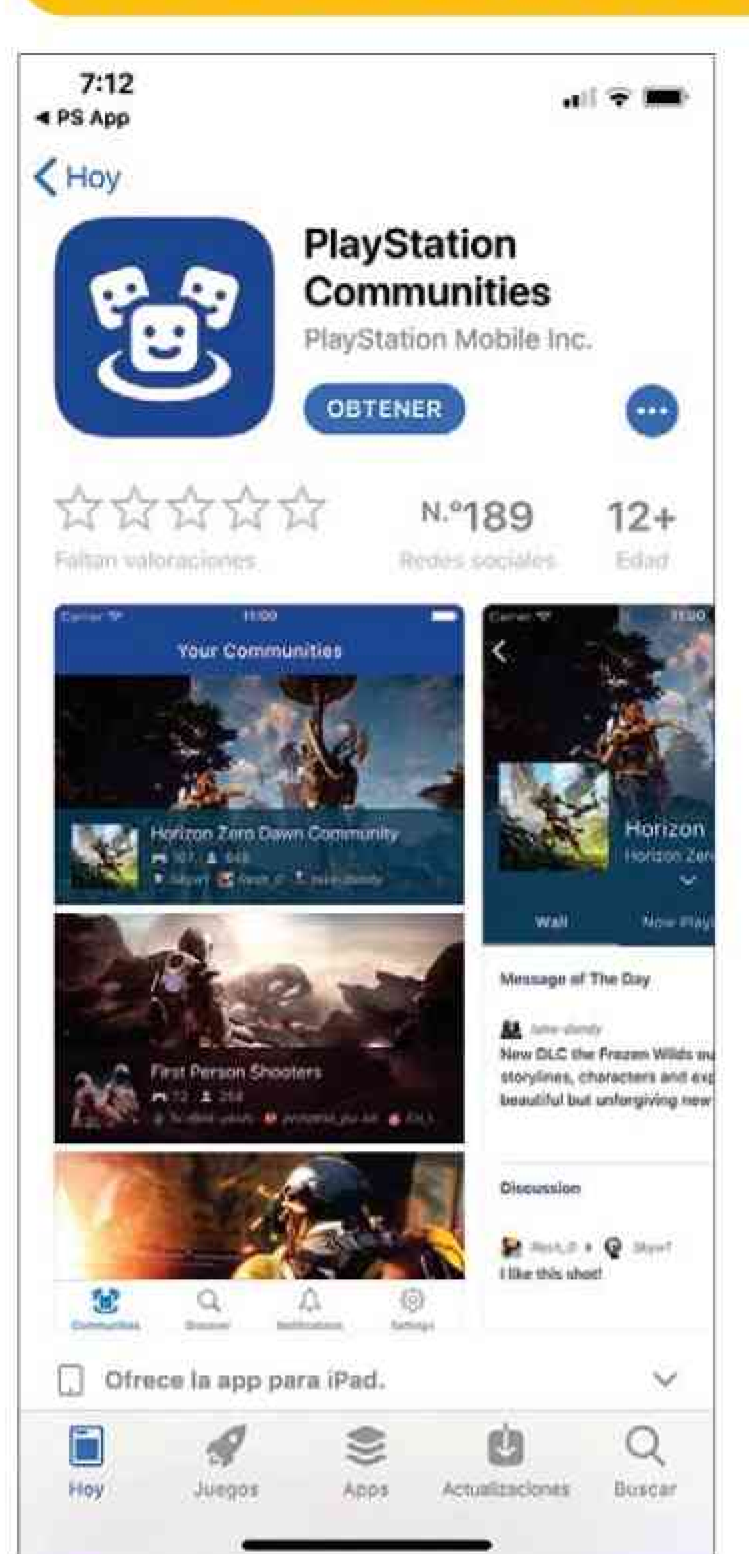
3 Círculos. Repite el proceso de creación del punto 5.2 pero pulsa sobre "Introducir nombre del círculo". Dale un nombre y escribe el nombre de los amigos que quieras añadir poniendo el nombre en "Seleccionar jugador".

2 Mensajes. Pulsa sobre el icono de la esquina inferior izquierda de "Mensajes" y luego puedes continuar algunas de las conversaciones ya iniciadaspreviamente o crear una nueva con el icono de la esquina superior derecha. Para ello, selecciona un amigo y pulsa "siguiente".



4 Stickers. Cuando estés escribiendo un mensaje, pulsa sobre la carita de la izquierda. Además de los emoticonos podrás ver los stickers que puedes "pegar" a la conversación. Si no los ves, ve a "Ajustes"/Stickers" y activa la opción "Mostrar vista previa de stickers".

6. PS COMMUNITIES



1 Instalar. Busca en App Store o Google Play como Playstation Communities e instálala como has hecho con las aplicaciones previas . Con ella podrás participar de las comunidades a las que estés apuntado así como unirte a otras. Todo de forma fácil al estar centralizado en esta app.



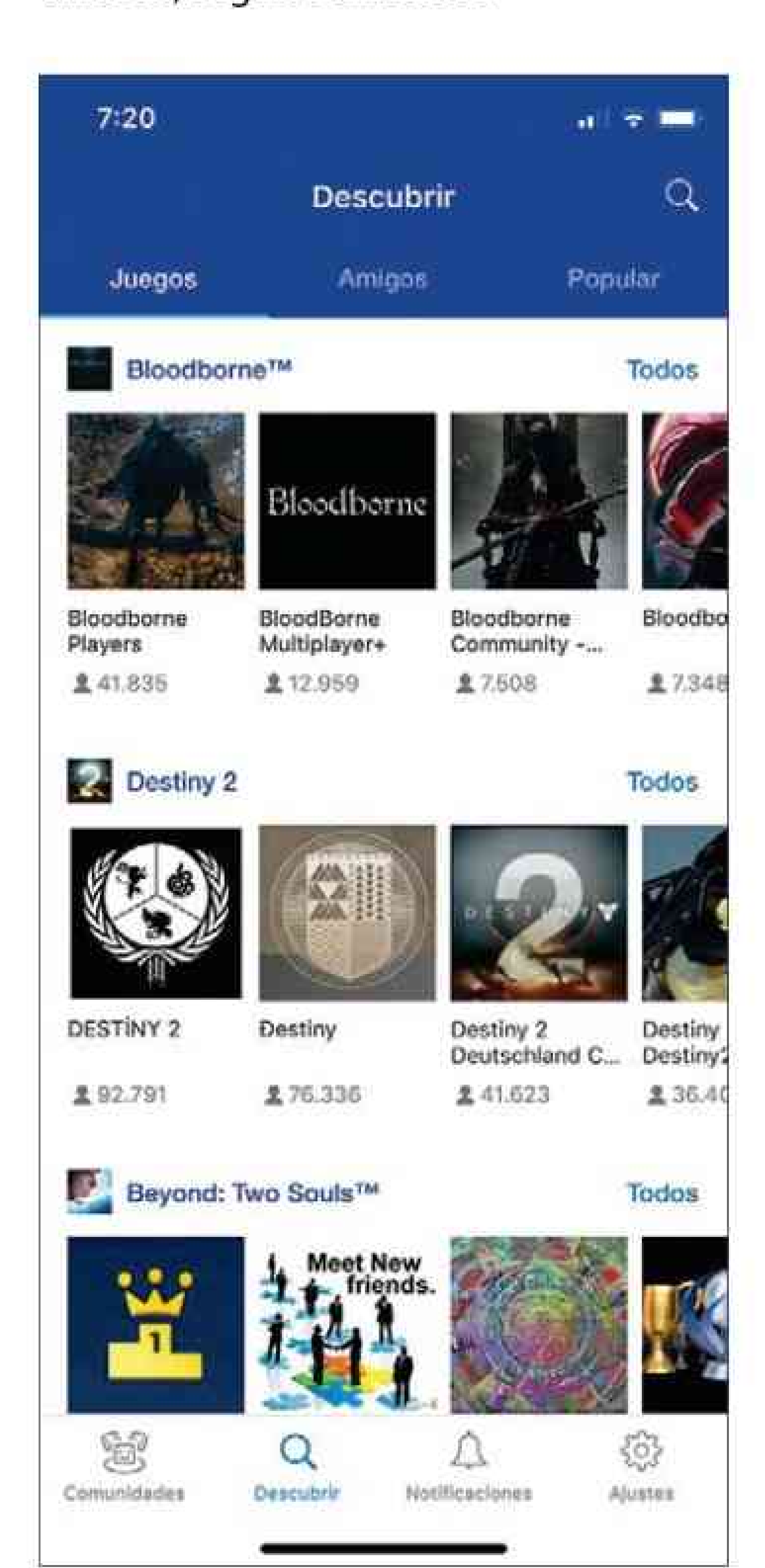
2 Acceso. Usa tus datos de tu cuenta PSN y acepta el que recibir notificaciones, pues son una fuente importante de noticias. Si no quieres que sean muy intrusivas ve a "Ajustes/ Ajustes de las notificaciones" y activa o desactiva las dos opciones que se te ofrecen, según te interese.



3 Participar. Si ya estás apuntado a alguna comunidad puedes consultar su actividad y todas sus publiaciones previas desde el icono inferior izquierdo. Para publicar un mensaje, primero entra en la comunidad en la que quieras escribir y pulsa el icono superior derecho.



4 Invitar. Ya desde una de las comunidades en las que participas, pulsa sobre el icono superior derecho con la carita y un símbolo de "+" para buscar a un amigo por su nombre. Añade los que quieras pulsando luego en "Invitar" arriba a la derecho.



5 Descubrir. En función de los títulos a los que juegas la App te puede sugerir distintas comunidades si vas a "Descubrir", abajo a la izquierda. Si pulsas luego sobre "Amigos" (arriba) podrás ver en las que participan tus amigos.



6 Unirse. Selecciona una Comunidad, pulsa luego en "Unirse" en la esquina superior derecha. Puede ser de acceso libre (te unirás automáticamente) o con autorización, pudiendo mandar la solicitud por mensaje o notificación en la siguiente pantalla.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4





Detroit entra con mucha fuerza.

1. God of War
2. Detroit: Become Human (N)
3. FIFA 18
4. Far Cry 5
5. Dark Souls: Remastered (N)
6. Tennis World Tour (N)
7. Conan Exiles (N)
8. Rocket League: Ed. Col
9. Grand Theft Auto V
10. Assassin's Creed Origins



Hay ganas de juegos de tenis.

AVENTURAS

AGENTS OF MAYHEM — DISCO
DEEP SILVER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados.
NOTA 81

ALIEN ISOLATION — DISCO
SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO
UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso!
NOTA 93

A WAY OUT — DISCO
EA » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura única que sólo puede disfrutarse jugando en cooperativo. Tiene sus fallos, pero merece mucho la pena.
NOTA 85

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO ¡Nuevo!
SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA 91

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 90

DISHONORED 2 — DISCO
BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

GOD OF WAR
SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA 94

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA 91

HITMAN: DEFINITIVE EDITION — DISCO ¡Nuevo!
EIDOS » 39,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
Incluye el juego completo, los contenidos de la edición GOTY y todas las misiones de bonificación. Muy recomendable.
NOTA 82

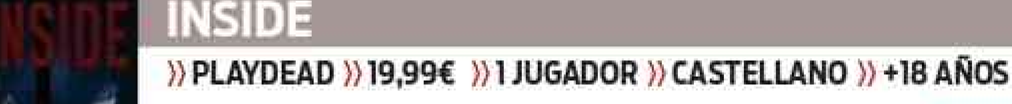


HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95



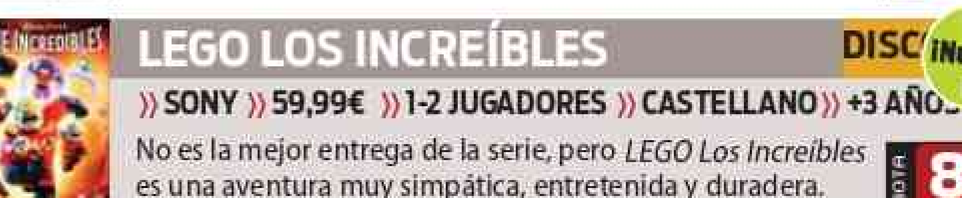
INFAMOUS SECOND SON — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

INSIDE
PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA 90

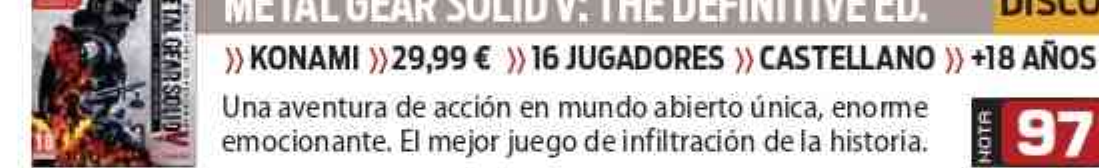
LEGO LOS INCREÍBLES — DISCO ¡Nuevo!
SONY » 59,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es la mejor entrega de la serie, pero *LEGO Los Increíbles* es una aventura muy simpática, entretenida y duradera.
NOTA 84



MAD MAX — DISCO
WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

MAFIA III — DISCO
2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA 82

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97



METAL GEAR SURVIVE — DISCO
KONAMI » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Como *Metal Gear* es bastante flojo pero como juego de supervivencia es mejor de lo que esperábamos. Muy adictivo.
NOTA 76



NIeR AUTOMATA — DISCO
SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93



NIOH — DISCO
SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90



OUTLAST TRINITY — DISCO
WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82



PREY — DISCO
BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92



Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Detrot: Become Human







1. GRAN TRAMA. La historia atrapa desde el principio. Os aseguramos que no podréis parar de jugar hasta conocer el destino de estos androides, que se irá formando con vuestras decisiones.

2. MUY REJUGABLE. Nuestras decisiones darán lugar a distintos finales, con múltiples matices e incluso pueden conllevar la muerte de algunos protagonistas. Seguro que queréis verlo todo.

3. TÉCNICAMENTE BRUTAL. Y como suele ser habitual en los juegos de David Cage, *Detroit* es gráficamente sobrecogedor, con unas animaciones faciales que te dejarán con la boca abierta.



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

NOTA 91



RIME — DISCO
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial.

NOTA 90



RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.

NOTA 92



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.

NOTA 93



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.

NOTA 89



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

NOTA 95



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA 86



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

NOTA 98



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender.

NOTA 87



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA 87

VAMPYR — DISCO ¡Nuevo!
» BADLAND » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vampyr es el mejor juego que se haya hecho sobre el vampiro "clásico". Con mejores gráficos sería obra maestra.

NOTA 85



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA 90



YAKUZA 6 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.

NOTA 91

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA 78



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA 89



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.

NOTA 70



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.

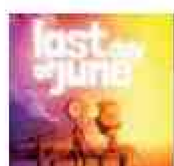
NOTA 80



FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.

NOTA 78



LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.

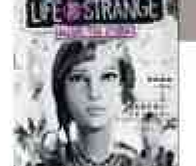
NOTA 81



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

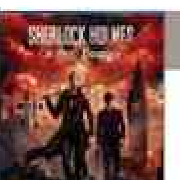
NOTA 87



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.

NOTA 82



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

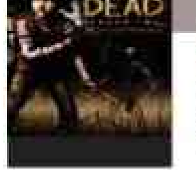
NOTA 83



SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.

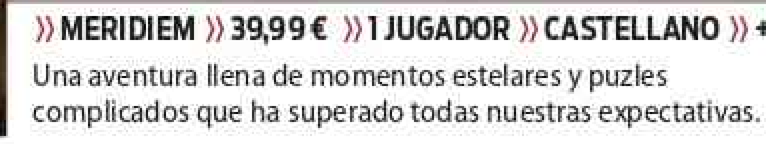
NOTA 77



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.

NOTA 88



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.

NOTA 88

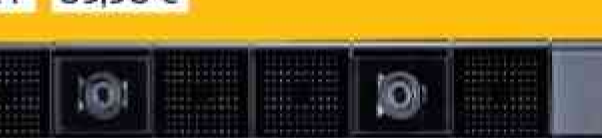
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €





Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €



Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores juegos...



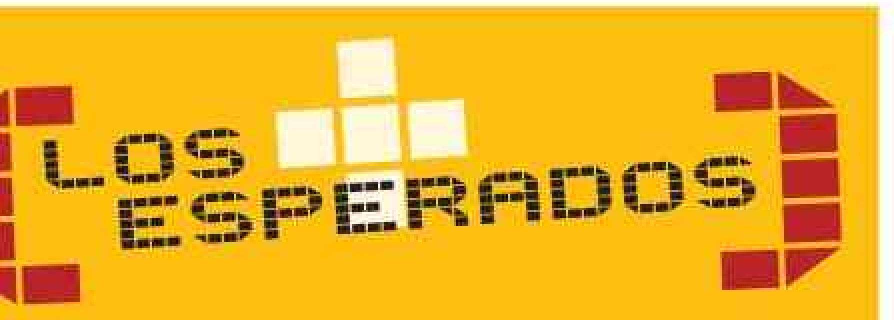
1 Vampyr

Por si la epidemia de gripe que asoló Londres en 1918 no fuera suficiente, en *Vampyr* encarnamos a Jonathan E. Reid, un médico convertido (muy a su pesar) en vampiro que se debate entre su "humanidad" y su necesidad de alimentarse. Es el juego que mejor retrata esta dualidad, aunque gráficamente flojea.



2 The Order 1886

Este exclusivo de PS4 dibujaba un Londres "steampunk" en el que una vieja (y conocida) orden de caballeros trataba de mantener a raya a los mestizos, una especie de licántropos. Pese a su gran ambientación y loable factura técnica, el juego terminó decepcionando. Ojalá haya una secuela que lo redima.



Los esperados

1 Red Dead Redemption 2

»PS4 »ROCKSTAR »AV. DE ACCIÓN »26 DE OCTUBRE

Ni siquiera los bombazos presentados este E3 han mermado nuestras ganas de echarle el lazo a lo nuevo de Rockstar. Ya falta menos para nuestro deseado regreso al salvaje Oeste.



2 The Last of Us Part II

»PS4 »SONY »AV DE ACCIÓN »7 DE SEPTIEMBRE

Ha sido uno de los juegos más destacados de este E3 y el exclusivo más esperado de todos los que nos aguardab en el horizonte. Y ya sabéis que no son pocos, precisamente...



3 Battlefield V

»PS4 »EA GAMES »SHOOTER »19 DE OCTUBRE

Black Ops 4 será un superventas, pero a nosotros nos ha convencido más *Battlefield V* en nuestro primer contacto. Apostará por un enfoque original y tendrá un modo Battle Royale.



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

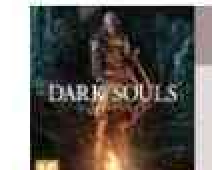


DARK SOULS III — DISCO

» FROM SOFTWARE » 49,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95

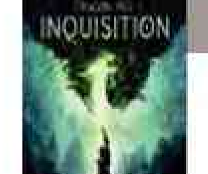


DARK SOULS REMASTERED — DISCO ¡Nuevo!

» FROM SOFTWARE » 39,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor.

NOTA 89



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.

NOTA 92



FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90

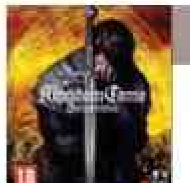


FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92



KINGDOM COME DELIVERANCE — DISCO

» KOCH MEDIA » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sus problemas técnicos y jugables no empañan del todo esta original propuesta rolera, compleja y exigente.

NOTA 84



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO

» SQUARE ENIX » 29,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA 87

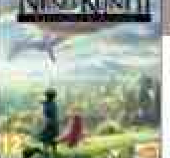


MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91



PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95

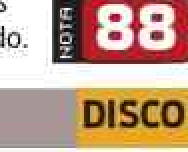


SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO

» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.

NOTA 88



TALES OF BERSERIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.

NOTA 87

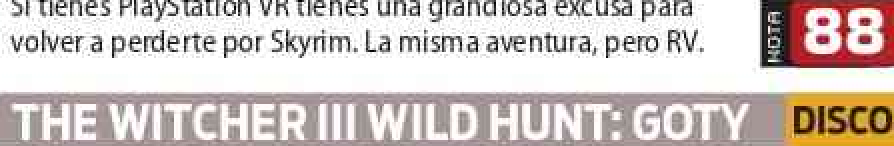


THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88



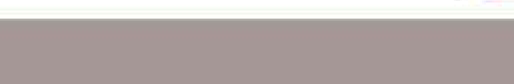


THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95



LUCHA

DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91

DISSIDIA FINAL FANTASY NT — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los juegos de lucha cuentan con un nuevo y original exponente, que goza de todo el tirón de la saga *Final Fantasy.*

NOTA 88



INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO

» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

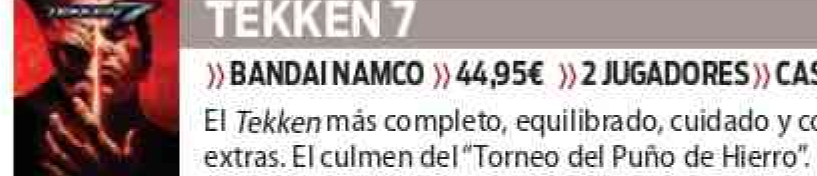
NOTA 90

STREET FIGHTER V:ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89

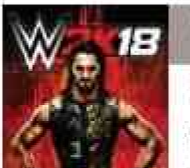


TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90



WWE 2K18 — DISCO

» 2K SPORTS » 44,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora.

NOTA 84

... ¡en un Londres con monstruos!



3 Zombi

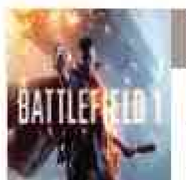
Vampiros, licántropos... ¡no podían faltar los zombis! Y no faltan, ya que son los protagonistas de esta peculiar propuesta de Ubisoft (en la que cada muerte es permanente y perdemos todos nuestros objetos, teniendo que ir a buscarlos con otro personaje), en las calles y zonas muy reconocibles de Londres.



4 Resistance: Fall of Man

Y no nos olvidamos de las quimeras, un virus que se expandió por todo el mundo pero que en la primera entrega de la serie *Resistance* combatimos en territorio británico, en localizaciones como York, Bristol, Manchester (con una polémica sección en su catedral) y, cómo no, Londres. Uno de los primeros juegos de PS3.

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 14,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.

NOTA 91



BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.

NOTA 79

CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha.

NOTA 83



DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.

NOTA 91



DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.

NOTA 90



DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.

NOTA 75



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.

NOTA 90



FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...

NOTA 80



OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.

NOTA 90



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.

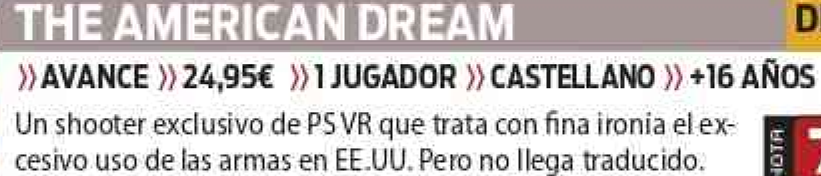
NOTA 90



SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.

NOTA 79



THE AMERICAN DREAM — DISCO
» AVANCE » 24,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter exclusivo de PS VR que trata con fina ironía el excesivo uso de las armas en EE.UU. Pero no llega traducido.



NOTA 78



TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.

NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.

NOTA 90

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.

NOTA 90

DIRT 4 — DISCO
» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

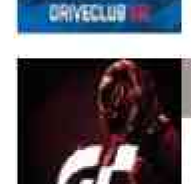
Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal.

NOTA 92

DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.

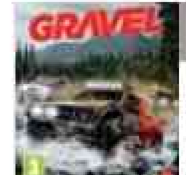
NOTA 80



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.

NOTA 85



GRAVEL — DISCO
» MILESTONE » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una propuesta arcade con opciones de simulador que logra divertir desde la primera partida a pesar de sus defectos.

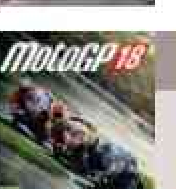
NOTA 80



NEED FOR SPEED: PAYBACK — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Velocidad y diversión sin complejos, en una espectacular trama cinematográfica, aunque con ritmo irregular.

NOTA 80



MOTOGP 18 — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 59,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

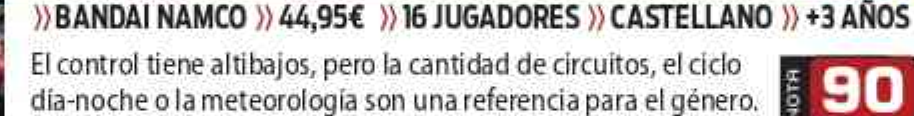
Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.

NOTA 75

ONRUSH — DISCO ¡Nuevo!
» CODEMASTERS » 64,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las carreras más originales que hemos visto en mucho tiempo. Pero le faltan modos de juego y opciones para triunfar.

NOTA 79



PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.

NOTA 90



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.



NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 Jikkyô Powerful Pro Yakyû 2018 (N)
PS4 | KONAMI | DEPORTIVO



El béisbol es un deporte muy popular en Japón. Tanto, que la nueva entrega de esta serie de Konami ha destronado a Kratos.

2 God of War (↓)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

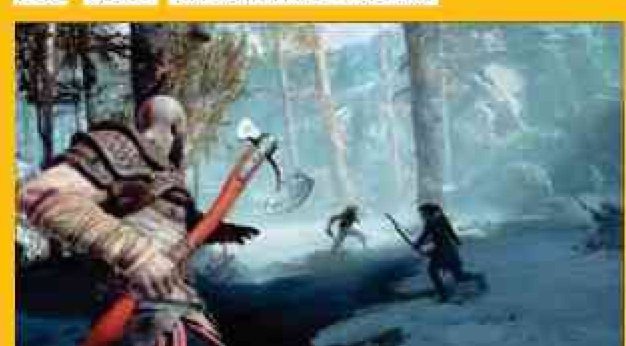
3 Caligula Overdose (N)
PS4 | BANDAI NAMCO | ROL

4 Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino (=)
PS4 | BANDAI NAMCO | ROL

5 Super Robot Wars X (↓)
PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA /ACCION

EE.UU.

1 God of War (=)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Pero en territorio americano Kratos sigue mandando en la lista a golpe de hacha, con *Detroit: BH* pisándole los talones.

2 Detroit: Become Human (N)
PS4 | SONY | AVENTURA INTERACTIVA

3 Conan Exiles (N)
PS4 | KOCH MEDIA | ACCIÓN

4 MLB 18: The Show (↓)
PS4 | SONY | DEPORTIVO

5 Grand Theft Auto V (↓)
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1 Detroit: Become Human (N)
PS4 | SONY | AVENTURA INTERACTIVA



En Europa *Detroit: Become Human* sí ha logrado alzarse con el primer puesto. Y también se nota que nos gusta lo "retro".

2 FIFA 18 (↑)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

3 God of War (↓)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

4 SEGA Mega Drive Classics (N)
PS4 | SEGA | VARIOS

5 Street Fighter 30th Anniv. Col. (N)
PS4 | CAPCOM | LUCHA

MÁS QUE JUEGOS

Zapatillas Puma X Sega

https://us.puma.com/ | 130 $

La marca de zapatillas y ropa deportiva alemana Puma se alía con Sega para crear dos modelos de zapatillas inspiradas en Sonic (azules con motivos de Green Hill Zone) y en rojo metálico las de Dr. Eggman, respectivamente). Una verdadera tentación para los seguidores de Sega.

Funko Pop Jurassic World



www.amazon.es | Varios precios

Con el reciente estreno de Jurassic World: El Reino Caído, vuelve la "fiebre" por los dinosaurios. Y por supuesto, hay nuevas figuras Funko Pop. Ya habían sacado hace tiempo algunas de la película clásica (nuestra favorita es la del Dr. Ian Malcolm reclinado en su pose más "sexy"). Pero con la llegada de la nueva entrega dirigida por J. A. Bayona, la firma ha lanzado nuevos "cabezones" tanto de los protagonistas de la peli como de los nuevos dinosaurios. Hay varios modelos de Owen Grady (interpretado por Chris Pratt), Claire Dearing (Bryce Dallas Howard) y los nuevos dinosaurios como en temible Indoraptor o el Stygimoloch.



DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME





J-Stars Victory Vs+ sigue subiendo puestos en la lista.

1. J-Stars Victory Vs+ (sube)
2. God Eater 2: Rage Burst + God Eater: Res. (baja)
3. Axiom Verge: Multiverse Ed. (sube)
4. SAO: Hollow Realization (baja)
5. Minecraft (baja)
6. World of Final Fantasy (baja)
7. One Piece: Pirate Warriors 3 (sube)
8. Chaos Child (sube)
9. Odin Sphere LeifthrasirOne (sube)
10. One Piece Burning Blood (sube)



One Piece: Burning Blood entra en la lista este mes..

ACCIÓN



ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 64,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83

CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87

DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85



DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
» BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años. NOTA 91

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que ya nos querían "vender", si es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81



EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 14,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77



GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
» UBISOFT » 29,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA 82



GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un sobrebio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET — DISCO
» MERCURY STEAM » GRATIS » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

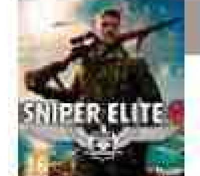
Un original juego de acción, con un multijugador único que supone un soplo de aire fresco. Cada campaña a 9,99 €. NOTA 83

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 29,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA 79



SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA 78

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 29,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

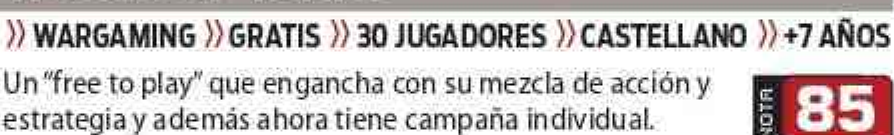
UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71



WARRIORS ALL-STARS — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes. NOTA 75



WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA 85

PARA LEER Y ESCUCHAR

» Juego de mesa La Búsqueda del Anillo

www.devir.es | 40,50 €

La Búsqueda del Anillo es el primer juego de deducción y movimiento oculto basado en el universo de El Señor de los Anillos. Uno de los jugadores se pondrá en la piel de Frodo y hará lo posible por llevar el anillo a su destino mientras los demás jugadores interpretarán a los Nazgul y harán lo posible por impedirlo. De 2 a 5 jugadores.



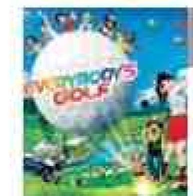
» Camiseta retro Jurassic Park

www.zara.es | Varios precios

Como hemos comentado anteriormente, los dinosaurios vuelven a estar de moda y en no pocas tiendas de ropa han aprovechado el tirón de la nueva peli de Jurassic World para ofrecernos todo tipo de prendas y complementos. Como nosotros ya tenemos una edad, nos quedamos con la camiseta "retro" con el logo de la peli clásica, pero si buscáis hay incluso albornoces o zapatillas de estar por casa...



DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO

» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.

NOTA 80

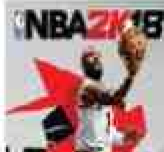


FIFA 18 — DISCO

» EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo.

NOTA 87



NBA 2K18 — DISCO

» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego...

NOTA 92



PES 2018 — DISCO

» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras).

NOTA 82



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION

» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.

NOTA 83

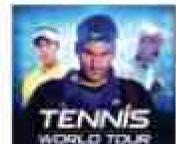


STEEP

» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.

NOTA 81



TENNIS WORLD TOUR — DISCO — ¡Nuevo!

» MERIDIEM » 64,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 A

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones.

NOTA 71



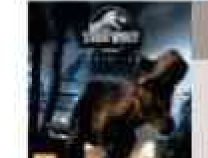
UFC 3 — DISCO

» EA SPORTS » 64,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Supera a *UFC2* en realismo y variedad. Los fanáticos de las artes marciales mixtas lo van a disfrutar muchísimo.

NOTA 82

ESTRATEGIA



JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO — ¡Nuevo!

» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑO

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos.

NOTA 80

TROPICO 5 — DISCO

» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.

NOTA 81

XCOM 2 — DISCO

» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.

NOTA 90

PLATAFORMAS

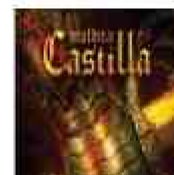


CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO

» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.

NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX

» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.

NOTA 86

SHANTAE: HALR GENIE HERO — DISCO

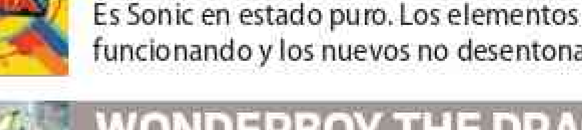
» MERIDIEM » 44,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un colorido plataformas, tan divertido como bien diseñado, en su versión más completa. Si te gusta el género, lo gozarás.

NOTA 85



SONIC MANIA



» SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto.

NOTA 90

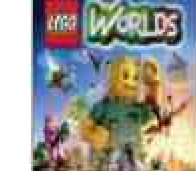
WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP

» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.

NOTA 82

VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO

» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.

NOTA 84

LOS SIMS 4 — DISCO

» EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control.

NOTA 75

Q.U.B.E. 2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un notable JRPG que apela a nuestra nostalgia (demasiado quizás) por los clásicos del género). No llega traducido.

NOTA 00

STARDEW VALLEY — DISCO

» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo.

NOTA 85



SCRIBBLENAUTS SHODOWN — DISCO

» WARNER » 39,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puñado de divertidos minijuegos con todo lo bueno de la serie *Scribblenauts* para disfrutar con hasta 4 amigos.

NOTA 80



THE WITNESS

» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.

NOTA 90

1 Service Games: Auge y Caída de Sega

gamepress.es | 28,45 €

Sam Pettus nos cuenta de forma amena pero rigurosa la historia de SEGA, en una gran edición de la editorial Gamepress, corregida y aumentada con el capítulo especial "El Auge y Caída de SEGA España", a cargo de Raúl Montón. Muy recomendable.



2 BSO Detroit: Become Human

es.playstation.com | Gratis

La banda sonora juega un papel fundamental en *Detroit: Become Human*. Merece la pena detenerse en el trabajo de Philip Sheppard, Nima Fakhrara y John Paesano, tres experimentados compositores que realizan una gran labor.



3 Cómic Dark Souls

www.ecccomics.com | 11,50€

Con el estreno de *Dark Souls Remastered* os recordamos que la editorial ECC sacó El Aliento de Andolus, una novela gráfica dividida en cuatro episodios con excelentes dibujos de Alan Quah. Hay más cómis de *DS*, pero no todos en castellano.



4 BSO Trilogía Darks Souls en vinilo

bandainamcoent.eu | 119 €

Tampoco es novedad, pero también aprovechamos el lanzamiento de *Dark Souls Remastered* para mostraros este cofre con la banda sonora de toda la trilogía en 9 vinilos. Limitada a 2.000 unidades, hoy es difícil de encontrar... al menos a un precio razonable.



5 Videojuegos y [para]traducción: Aproximación a la Práctica Localizadora

www.comares.com | 20 €

José Ramón Calvo-Ferrer y Ramón Mendez repasan los aspectos más relevantes del trabajo de los localizadores profesionales de videojuegos, desde una perspectiva tanto académica como formativa. Una lectura de lo más interesante.



DESDE LA SAGA *CASTLEVANIA* HASTA *VAMPYR* Y *CODE VEIN*

VAMPIROS EN PLAYSTATION

Un mito escrito en sangre



El estreno de *Vampyr* y el cercano *Code Vein* traen de vuelta los vampiros a PlayStation. Pero en realidad nunca se fueron: estos seres de ultratumba han estado presentes en algunos de los juegos y sagas más importantes en las consolas de Sony.

En 1897 el irlandés Bram Stoker publica *Drácula*, una novela fundamental en la mitología vampírica. El libro no sólo dio lugar al vampiro más famoso de todos los tiempos, sino que asentó las bases de este ser mitológico. Desde entonces, el vampiro ha hincado sus colmillos en todos los medios: desde el cine hasta la televisión, y por supuesto, los videojuegos. Los vampiros han estado muy ligados a la historia de PlayStation, protagonizando incluso varios de los grandes éxitos de las consolas de Sony: desde los primeros juegos de PSone hasta algunos de los títulos más esperados de PS4.

Las historias de vampiros en videojuegos se remontan a la década de los 80. Es entonces cuando aparecen los primeros títulos basados en *Drácula* o con elementos vampíricos, pero sobre todo una saga fundamental: *Castlevania*. En 1986 Konami lanza el primer juego para NES, un plataformas en la que un cazavampiros debe enfrentarse a los peligros del castillo de Drácula, para acabar con él. La historia de los Belmont contra Drácula sería el eje de toda la serie *Castlevania*, con excepciones como *Symphony of the Night* (1997). Este título trajo la saga a PSone, esta vez con Alucard (el hijo de Drácula) como protagonista. Un RPG que instauró el género "Metroidvania" (con un escenario e infinidad de zonas accesibles al mejorar nuestros poderes), y cuya gran BSO y excepcional presentación lo convirtieron en, para muchos, el mejor juego de la saga *Castlevania*. La serie repetiría en PSone con *Castlevania Chronicles*, un título más tradicional basado en el juego de X68000 *Akumajō Dracula*. Hablando de Drácula, el vampiro original tuvo en PSone sendas entregas de su saga de aventuras gráficas con Index+: *Dracula: Resurrection* (1999) y *Dracula 2: The Last Sanctuary* (2000). Los jugadores con más ganas de vampiros tendrían que "rebuscar" entre los títulos más ocultos de PSone. Entre ellos *Countdown: Vampires*, la respuesta de Bandai a *Resident Evil*, pero sustituyendo los zombis por vampiros. O *Vampire Hunter D*, también *survival horror* (y también mediocre como juego) y basado en el personaje creado por Hideyuki Kikuchi.

De manera paralela, PSone acogía la otra gran saga vampírica de los videojuegos. Hablamos, por supuesto, de *Legacy of Kain*. Lo que comenzó con un juego de rol 2D en 1996, *Blood Omen*, daría lugar a una de las series más importantes de PlayStation, con dos protagonistas: Kain y Raziel. *Soul Reaver* (1999), una espectacular aventura en 3D, fue

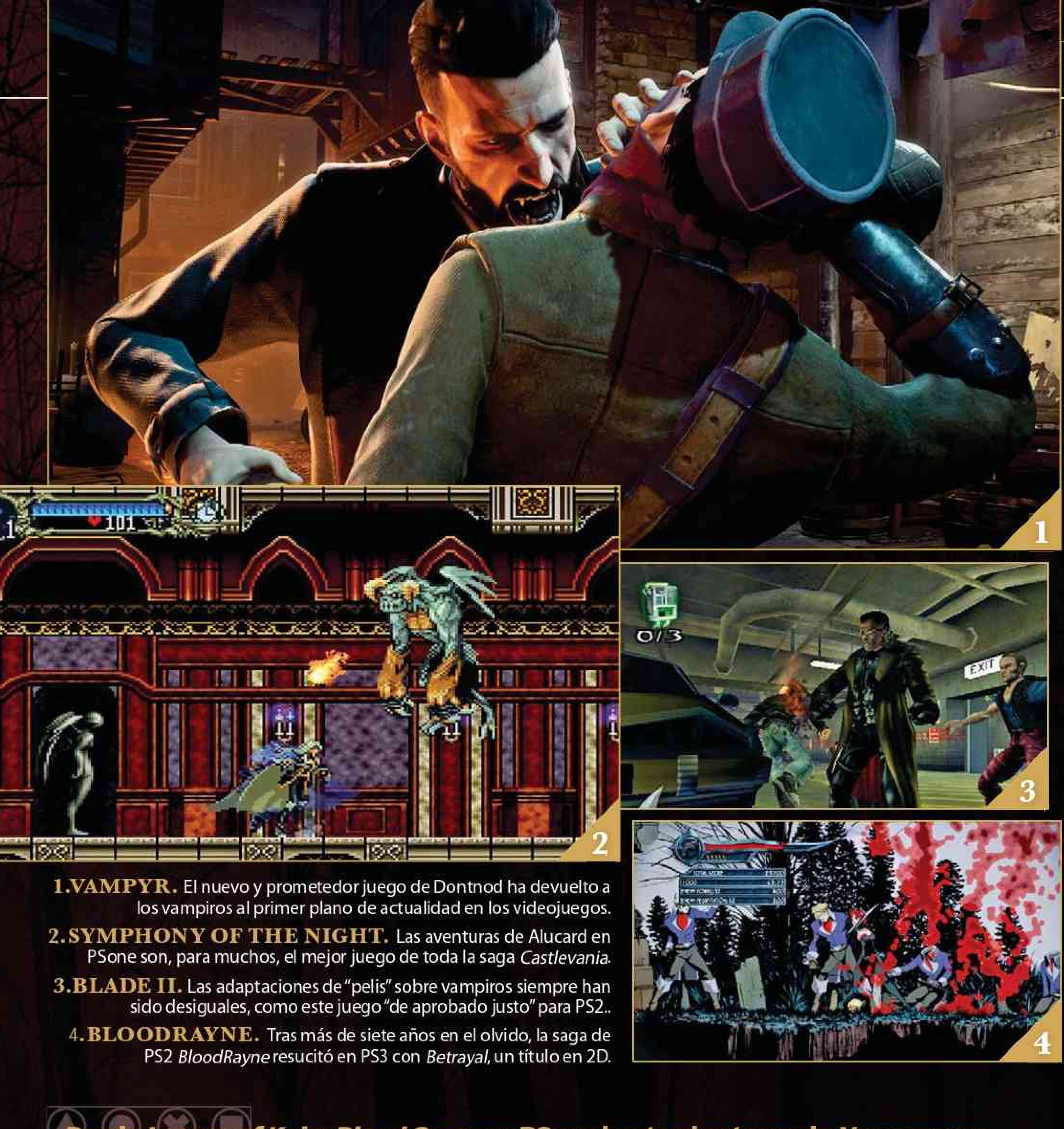
VAMPIROS ILUSTRES Y OTROS ANTIHÉROES

LOS VAMPIROS MÁS EMBLEMÁTICOS pertenecen a sagas como *Castlevania*, *Blood Omen*, *Legacy of Kain* o *BloodRayne*. Son el pilar fundamental de todos estos juegos; unas veces como enemigos finales y otras asumiendo el papel principal. Además de su sed de sangre (o, en el caso de Raziel, de almas), todos ellos comparten un rasgo en común: no son héroes "al uso". Su moral es ambigua y rehúyen de la "pureza" habitual en otros protagonistas. Por eso nos resultan unos personajes fascinantes.



DRÁCULA
El vampiro más famoso es el eje central de *Castlevania*; bien sea como jefe final del clan Belmont o en el papel protagonista de la saga *Lords of Shadow*.

KAIN
Cuando este vampiro eligió el poder antes que el sacrificio, puso en marcha unos acontecimientos tan épicos que fueron necesarias dos sagas para hacerles justicia.



1. VAMPYR. El nuevo y prometedor juego de Dontnod ha devuelto a los vampiros al primer plano de actualidad en los videojuegos.

2. SYMPHONY OF THE NIGHT. Las aventuras de Alucard en PSone son, para muchos, el mejor juego de toda la saga *Castlevania*.

3. BLADE II. Las adaptaciones de "pelis" sobre vampiros siempre han sido desiguales, como este juego "de aprobado justo" para PS2..

4. BLOODRAYNE. Tras más de siete años en el olvido, la saga de PS2 *BloodRayne* resucitó en PS3 con *Betrayal*, un título en 2D.

Desde *Legacy of Kain: Blood Omen* en PSone hasta el estreno de *Vampyr* para PS4, los vampiros han estado ligados a la trayectoria de PlayStation.

uno de los grandes éxitos de PSone y dio lugar a una saga paralela con el "ángel caído" Raziel como personaje principal en este juego y en *Soul Reaver 2* (2001), ya en PS2. Por su parte, Kain no sólo jugaría un papel esencial en las desventuras de Raziel, sino que continuaría su historia con *Blood Omen 2* (2002, PS2), esta vez en 3D. Dos vampiros complejos y repletos de matices, con una gran historia creada por Amy Hennig, la "genia" detrás de la saga *Uncharted*. Las aventuras de Raziel y Kain llegarían hasta PS2, donde se despedirían con *Defiance* (2003), en el que ambos antihéroes compartían protagonismo. La gran acogida de estas sagas hizo que PS2 tuviera más juegos "vampíricos", con nuevas heroínas y adaptaciones de cine y televisión.

Rayne es un dhampiro, híbrido entre humana y vampiro con lo mejor de ambas razas. Unas habilidades que usa para acabar con vampiros y otras amenazas, a la vez que busca vengarse de su padre, el rey vampiro Kagan. Con esta premisa el estudio Terminal Reality trajo a PS2 *BloodRayne* (2002) »

LA EVOLUCIÓN DEL VAMPIRO

MÁS ALLÁ DE PLAYSTATION, y desde sus inicios en NES hasta los juegos más recientes, los vampiros se han transformado a la par que evolucionaban las consolas.



VAMPIROS PIXELADOS. *Castlevania* (1986) fue la "estrella" de los vampiros en 8 y 16 bits, junto a videoaventuras como *Dracula Unleashed* (1993).



AVENTURAS EN 3D. La saga *Soul Reaver* y *Blood Omen 2* (2002) nos mostraron el potencial de los vampiros en escenarios tridimensionales.



REINVENTANDO. Los españoles MercurySteam "reimaginaron" la saga *Castlevania* con *Lords of Shadow*, con tres juegos esenciales en PS3.



PRESENTE Y FUTURO. El RPG de acción *Vampyr* y el "darksoulesco" *Code Vein* son la punta de lanza de los nuevos vampiros en las consolas.



RAZIEL
Este lugarteniente de Kain pagó cara la osadía de evolucionar antes que su amo, convirtiéndose en un guerrero fantasmal que no dudará en buscar venganza.

ALUCARD
El hijo de Drácula heredó los poderes de su padre pero con la bondad de su madre, convirtiéndose en enemigo jurado de Drakul y sus legiones.

RAYNE
Desde nazis hasta vampiros: no hay nada que se le resista a Rayne, una "dhampira" tan letal como atractiva. ¡Si hasta ha tenido tres películas...! Eso sí, dirigidas por Uwe Boll.

JONATHAN REID
La última incorporación a esta galería de antihéroes es el protagonista de *Vampyr*. Este doctor se debate entre su juramento hipocrático y su sed de sangre.

LAS GRANDES SAGAS VAMPÍRICAS

A LO LARGO DE CASI CUATRO DÉCADAS los vampiros han estado unidos a las consolas. Suyas son algunas de las sagas de acción y terror más importantes de la historia.



CASTLEVANIA. Desde 1986 Konami ha narrado la eterna lucha entre el clan Belmont y Drácula, con el castillo del vampiro como escenario habitual.



LORDS OF SHADOW. Drácula pasó de ser jefe final a protagonista, en el magnífico reboot de la saga *Castlevania* que pudimos disfrutar en PS3.



BLOOD OMEN. Un RPG clásico y una aventura de acción en 3D narran las aventuras de Kain, personaje alejado de los tópicos "heroicos".



SOUL REAVER. El mayor enemigo de Kain tuvo su propia (y memorable) saga en PSOne y PS2. Raziel ha sido el gran "ángel caído" de los videojuegos.



DRÁCULA. Esta gran saga de aventuras gráficas narra lo ocurrido tras la novela *Drácula*. De las cinco entregas sólo las dos primeras salieron en PSOne.



BLOODRAYNE. Dos juegos para PS2 y un título "sorpresa" para PS3 dan forma a esta saga, con una híbrido de vampiro y humana como "prota".

6

5.LEGACY OF KAIN. El singular duelo entre Kain y Raziel se extendió a lo largo de varios siglos, dando lugar a cinco juegos entre PSone y PS2.

6.COUNTDOWN: VAMPIRES. Uno de los incontables clones de *Resident Evil* para PSone, con vampiros, hombres-lobo y hasta mantis humanas.

7.BUFFY: CHAOS BLEEDS. Aunque era claramente inferior al primer juego de Buffy para Xbox, *Chaos Bleeds* nos permitía controlar a más personajes de la serie, como Willow, Spike o Faith.

La "fiebre vampírica" de PS2 abarcó todo tipo de juegos: desde sagas originales como *Bloodrayne* hasta títulos basados en *Blade II* o *Buffy*.

una saga de "hack & slash" en 3D que compensaba su "flojera" técnica con mucha diversión. La serie concluyó tras dos entregas, pero en 2011 tuvo un epílogo: *BloodRayne - Betrayal*, esta vez en forma de dificilísimo juego de acción en 2D para PS3. Rayne no sería la única vampira en PS2, que tuvo un buen catálogo de juegos con estos personajes: desde *Dark Angel* (2001), un RPG "a lo *Baldur's Gate*"; hasta *shooters* sobre raíles (*Vampire Night*, 2000) o subjetivos (*Darkwatch*, 2005). También recibió adaptaciones de películas como *Blade II* (2001, que tuvo un infumable precedente en PSone en 2000) o *Van Helsing* (2004). Incluso la serie televisiva *Buffy Cazavampiros* se dejó ver en PS2 con *Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds* (2003), un título de acción aceptable. ¿Y qué hay de los clásicos? La serie *Castlevania* no quiso "faltar" en PS2. Konami primero "tanteó el terreno" con *Castlevania: Lament of Innocence* (2003), que sin ser revolucionario, trasladaba bien a las 3D los esquemas de la saga. Más ambicioso resultó *Castlevania: Curse of Darkness* (2005), al incorporar los elementos de rol y exploración que hicieron grande a *Symphony of the Night*.

De la variedad vampírica de PS2 pasamos a la sequía en PS3. Tan sólo hay un par de títulos originales: *Vampire Rain* (2007), un *survival horror* de sigilo, además de uno de los juegos más pobres de PS3; y *Blood Knights*, clon "pocho" de *Diablo* que añadía vampiros a la ecuación. Una vez más, la saga *Castlevania* tuvo que llegar para limpiar el buen nombre de los no-muertos. Y lo hizo gracias a un estudio español: MercurySteam, que en 2010 nos dio el maravilloso *Lords of Shadow*. Este *reboot* de la saga Castlevania tenía mecánicas similares a las de *God of War* y un apartado artístico impresionante. *Lords of Shadow* narra las aventuras de Gabriel Belmont, cazavampiros envuelto en una historia que implica al mismísimo Satán, y que termina con el héroe convertido en Drácula. Un giro de guión



8.VAMPIRE RAIN: ALTERED SPECIES. Los vampiros se estrenaron en PS3 con este insípido juego de acción y sigilo, donde un escuadrón de élite debe eliminar a los no-muertos.

9.LORDS OF SHADOW 2. MercurySteam cerró su saga con un poso agridulce. *Lords of Shadow 2* es un buen juego, pero algunos "patinazos" en su desarrollo hicieron que no fuese el final que los fans merecían.

10.CASTLEVANIA EN PS2. Antes de *Lords of Shadow*, la saga "tonteó" con las 3D en PS2 con los notables *Lament of Innocence* y *Curse of Darkness*.

11.CODE VEIN. Lo próximo de Bandai Namco quiere adaptar el estilo de juego de *Dark Souls* a un mundo apocalíptico donde existen los vampiros.









5

sorprendente, que dio pie a una genial reinterpretación de la saga, con dos entregas posteriores. El estupendo *Mirror of Fate* (2013), con desarrollo clásico en 2D, y *Lords of Shadow 2* (2014). Con este juego nos las prometíamos muy felices: desarrollo en plan sandbox, ambientación moderna y los poderes de Drácula a nuestra disposición. ¡Dónde hay que firmar! Por desgracia, varias decisiones de diseño absurdas (como incluir unas infumables fases de sigilo) empañaron el resultado final, por lo que de momento la saga *Castlevania* se ha quedado en *stand by*. El testigo "vampírico" ha pasado a PS4 con dos propuestas diferentes. *Vampyr*, de Dontnod Entertainment (creadores de *Life is Strange* y *Remember Me*), es un ambicioso juego de rol protagonizado por un vampiro "a la antigua usanza" en el Londres de 1918. Y en unos meses disfrutaremos de *Code Vein*, con Bandai Namco inspirándose en una de sus propias sagas, *Dark Souls*, para ofrecernos una aventura de vampiros en un mundo post apocalíptico. ¡Y habrá más! Como un vampiro y su víctima, los caminos de los no-muertos y PlayStation van a estar unidos para siempre.

CUANDO LOS VAMPIROS INVADEN OTROS JUEGOS

LOS VAMPIROS SON TAN INTERESANTES que muchos juegos no han podido resistirse a su encanto. En sagas de rol como *The Elder Scrolls*, convertirse en vampiro da pie a nuevas aventuras y posibilidades; pero los nosferatus también han dejado su huella en otros géneros.



LOS SIMS 4. Este célebre "simulador social" tiene una expansión en la que puedes vivir como vampiros, vestirte a la moda gótica y usar sus poderes.



INFAMOUS 2. Cole MacGrath se convertía en vampiro y conseguía nuevos poderes en *Festival of Blood*, una aventura alternativa al juego original.



THE ELDER SCROLLS. Desde *TES II: Daggerfall* hasta *TES Online*, el vampirismo y sus poderes han estado al alcance del jugador en esta saga.



DARKSTALKERS. En la saga de lucha de Capcom encontramos hombres-lobo, demonios y vampiros tan gallardos como el implacable Demitri.



■ *MXGP Pro* llegará este mes de junio a PS4 con una importante cantidad de novedades, tanto visuales como jugables gracias, sobre todo, al nuevo motor de físicas.

PS4 | MILESTONE (BANDAI NAMCO) | VELOCIDAD | 29 DE JUNIO

MXGP Pro

MOLDEANDO EL **BARRO** DE UNA NUEVA ENTREGA

Después de tres entregas que no evolucionaron todo lo que nos gustaría, la saga va a sufrir una especie de reinicio con *MXGP PRO*. El salto al motor gráfico Unreal 4 hará que todo se vea mucho más bonito que en los anteriores capítulos de la serie, pero lo mejor serán las novedades jugables.

Las nuevas físicas, bautizadas PRO Physics, serán uno de los cambios más sustanciales. El realismo será bestial, con una importancia tremenda para el pilotaje de nuestra moto. Aquí no bastará con acelerar, girar y frenar según nos venga en gana. Acelerar demasiado antes de un salto supondrá caer en una zona del circuito que puede retrasarnos o chocar contra otro montículo, por ejemplo. Lo mismo se puede decir del frenado. Si nos pasamos frenando para apurar en las curvas, nuestra moto patinará y nos veremos tragando barro por los suelos. El control de nuestro piloto en el aire también sufrirá un lavado de cara completo, permitiéndonos colocar su cuerpo con mucha más libertad o realizar piruetas de forma más intuitiva. La suspensión también será más realista, haciendo que nuestro corredor vea cómo sus posaderas se separan del sillín cada dos por tres, por ejemplo. Milestone ha trabajado codo con codo con Antonio Cairoli, Tim Gajser y Gautier Paulin, las tres grandes estrellas del Campeonato de Motocross, para asegurar que la experiencia será lo más profesional posible. Así, los surcos en el barro podrán ser una ventaja o todo lo contrario a la hora de girar en las curvas, frenar en el momento justo será clave y los saltos serán más exigentes que nunca. El centro de entrenamiento será mucho más grande que en pasadas entregas, podremos explorarlo con total libertad y nos ofrecerá todo tipo de terrenos para practicar cualquier situación que se nos pueda presentar durante las carreras. Allí podremos completar 30 desafíos, que serán el "megatutorial" perfecto para aprender los exigentes controles de esta nueva entrega. Pero tranquilos, porque la dificultad será totalmente personalizable y recibiremos recompensas en función de lo realista que sea nuestra configuración, para que cualquier jugador pueda iniciarse en su nuevo sistema de físicas y, al mismo tiempo, quiera mejorar para obtener mejores recompensas. La modificación de las motos será apabullante, con decenas de opciones de personalización que modificarán su comportamiento. Y todo esto, claro, con los 21 circuitos y pilotos oficiales del Campeonato del Mundo de Motocross.

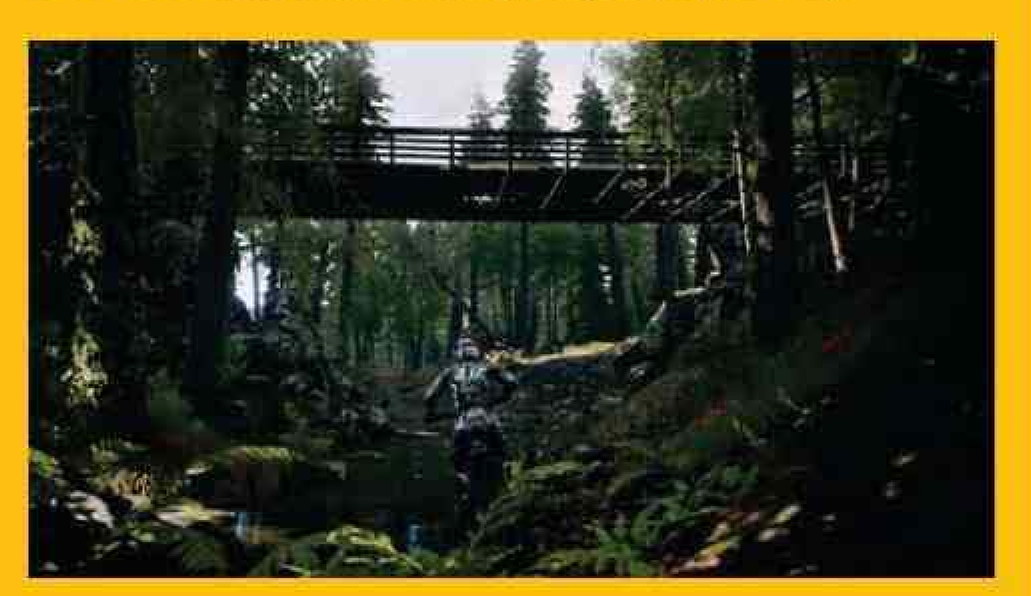
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Milestone introducirá una ingente cantidad de novedades jugables en esta entrega, convirtiéndose en la versión más realista y exigente del Motocross que hemos visto en ningún otro videojuego. Por eso mismo, requerirá paciencia y mucho entrenamiento.

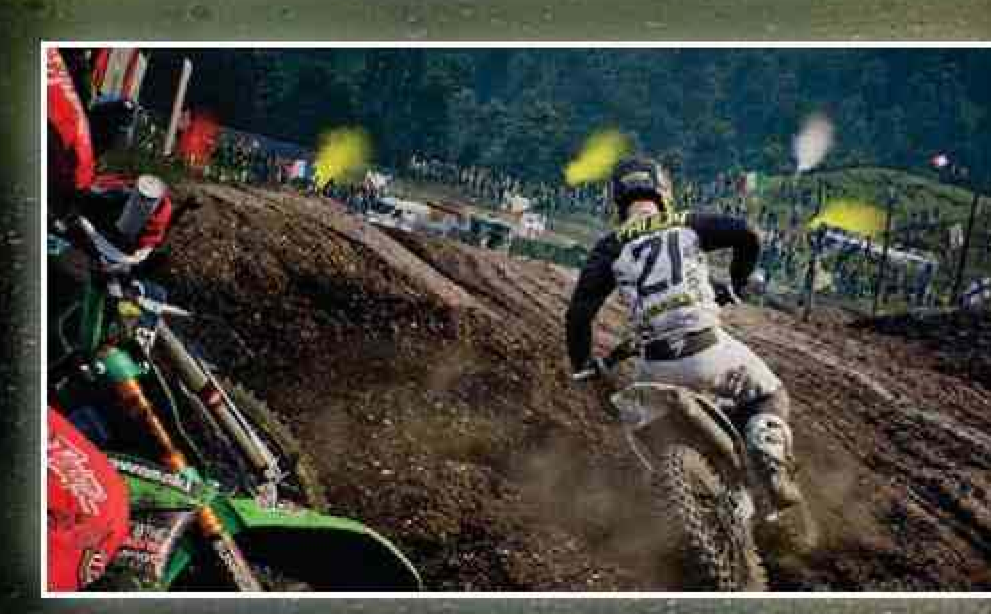
» EL CENTRO DE ENTRENAMIENTO DE ESINO LARIO

MXGP Pro no sólo contará con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Motocross con sus 21 circuitos y pilotos sino que también buscará el realismo en los demás modos de juego. Así, el centro de entrenamiento, un área para practicar realmente gigantesca (imagen derecha) y en la que completaremos 30 desafíos distintos estará basada en una zona real del norte de Italia, Esino Lario (imagen izquierda).











Los saltos serán más realistas que nunca. La colocación de nuestro pilotos será la clave.



La climatología nos complicará aún más la vida durante las carreras cambiando el terreno.



Los surcos del terreno serán perfectos para arañar unas décimas o, si no tenemos cuidado, para besar el suelo.





» SE PARECE A...

No es la única desarrolladora que está realizando videojuegos de velocidad a dos ruedas, pero sí que podríamos decir que Milestone está monopolizando el mundo del cross.



MXGP 3

La pasada entrega de la saga apareció en 2017 y no supuso, pese al cambio de motor, un verdadero avance jugable en la saga.



MONSTER ENERGY SUPERCROSS

El pasado mes de febrero pudimos disfrutar de otra ración de barro con este juego oficial del Campeonato de Supercross.

■ *The Crew 2* nos ofrecerá una variedad de disciplinas bestial, permitiéndonos conducir todo tipo de coches, motos, lanchas y aviones.

PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD | 29 DE JUNIO

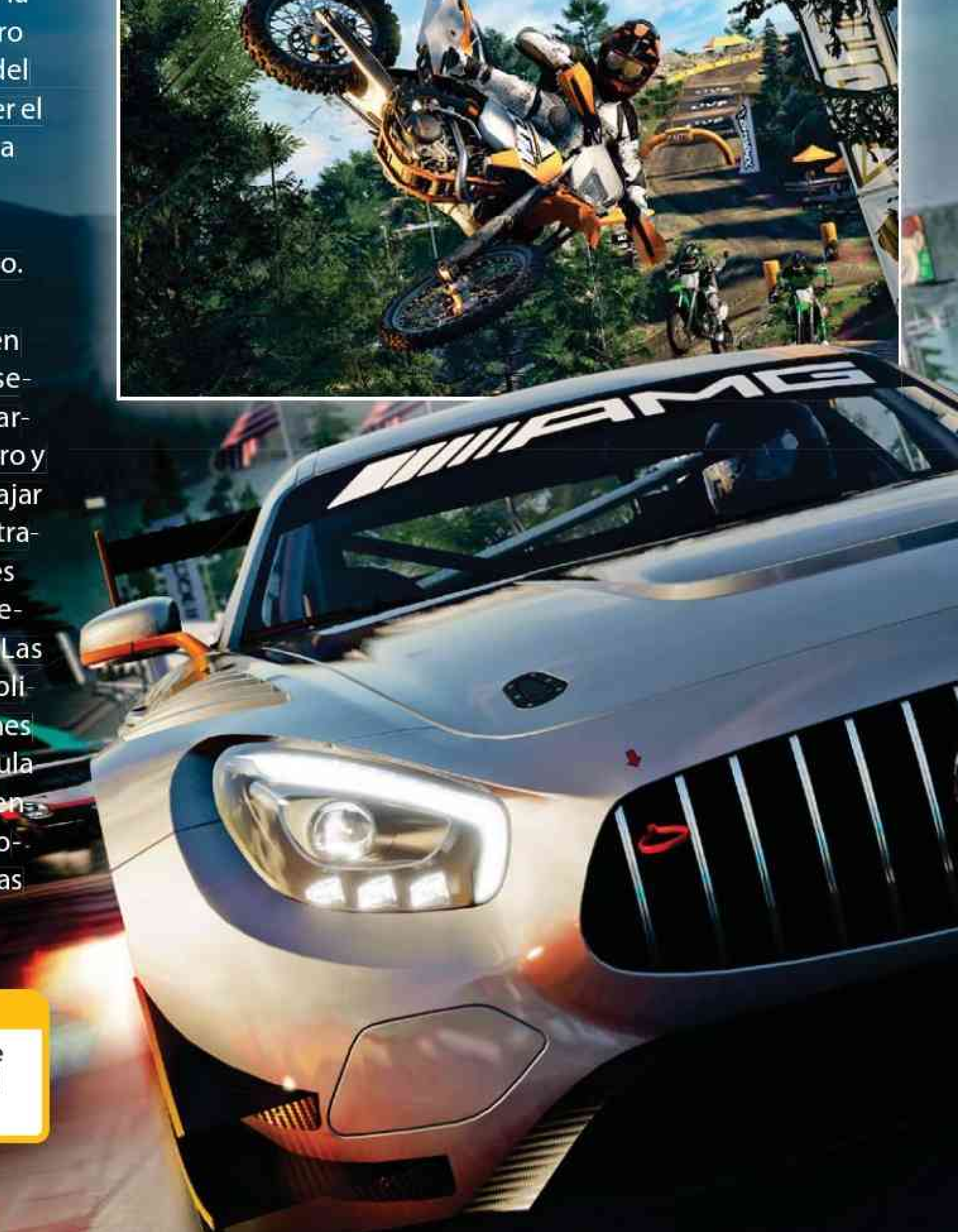
The Crew 2



LA PANDILLA CRECE CON **MOTOS, BARCOS Y HASTA AVIONES**

Está claro que la crítica no siempre coincide con el público, como demostró la primera entrega de *The Crew*, que recibió valoraciones tirando a bajas, pero que vendió más de dos millones de copias. Uno de los mayores reclamos del juego original, la libertad de explorar una versión a escala de EE.UU., volverá a ser el punto de partida de esta secuela, aunque en esta ocasión encontraremos mucha más variedad en cuanto a tipo de vehículos y disciplinas.

Así, podremos conducir coches, motos, lanchas y aviones de todo tipo. Además, sus creadores han decidido prescindir de un modo historia narrativo, apostando por pruebas que estarán desperdigadas por el mapa, como sucede en otros títulos de conducción de mundo abierto. Por tanto, ya no tendremos que seguir un orden concreto de las misiones ni tendremos que aguantar un anodino argumento sobre bandas callejeras. En su lugar, nos centraremos en el disfrute puro y duro de la conducción más arcade. Otro detalle interesante es que podremos viajar rápido a cualquier punto del mapa desde el comienzo del juego, para evitar los trayectos de "relleno" por el enorme mapeado. Las pruebas incluirán competiciones de todo tipo, como exhibiciones de acrobacias pilotando aviones, desafíos de derrape o carreras en circuitos de las de toda la vida, entre otras muchas variantes. Las más llamativas serán las que combinarán todas las disciplinas de conducción, obligándonos a manejar, dentro de la misma carrera, aviones, lanchas, motos y coches de todo tipo. El desarrollo de estas pruebas, además, estará repleto de espectaculares secuencias en las que la carretera se plegará y el entorno cambiará radicalmente, al más puro estilo de la película *Origen*. Tampoco faltarán montones de opciones para disfrutar del juego con los amigos (nuestra crew) para competir en todas las pruebas con ellos o simplemente disfrutar de un paseo juntos.



» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

El estudio Ivory Tower parece que ha recogido lo mejor de la primera entrega, como la libertad de exploración, el control arcade o la espectacularidad, y lo va a multiplicar abarcando el mundo del motor al completo y permitiéndonos conducir aviones, lanchas, motos y todo tipo de coches.



Entre las disciplinas disponibles encontraremos derrapes, carreras off-road, acrobacias, circuitos...



Algunas competiciones nos obligarán a pilotar aviones, lanchas, motos y coches. ¡Todo en la misma carrera!

» SE PARECE A...

THE CREW

La primera entrega de la saga se centraba en la conducción de coches en mundo abierto y un enfoque totalmente online.

GRAVEL

También ofrece distintos tipos de carreras "off road", pero sólo con distintos tipos de coches o buggies (sin aviones ni lanchas).



The Crew 2 **apostará por ofrecer una gran variedad de disciplinas.**

PS4 | CYANIDE STUDIO | DEPORTIVO | 28 DE JUNIO

Le Tour de France 2018

A POR EL **MAILLOT AMARILLO**

La ronda gala volverá a nuestras consolas con esta nueva edición del Tour de Francia. La estrategia volverá a ser el eje jugable sobre el que girará toda la experiencia de juego, controlando las tácticas de nuestro equipo por el pinganillo. Podremos escoger entre los 22 equipos oficiales o crear nuestro propio grupo de corredores, como en pasadas entregas. El estudio francés, además, promete sustanciales mejoras en la IA de los corredores, que mostrarán un comportamiento más realista y agresivo, e incluso podremos desactivarla por completo para tomar el control de nuestro equipo. También se estrenará un nuevo modo de juego, el Pro Leader, que nos permitirá crear a nuestro propio corredor, ir completando objetivos y obtener así mejoras para convertirlo en el ganador del Tour tras algunas temporadas. Tampoco faltarán a la cita las rondas clásicas, con estrenos como el Campeonato del Mundo o la París-Roubaix, por ejemplo o las partidas en modo local para dos jugadores y a pantalla partida, tanto en su vertiente cooperativa como competitiva.

»SE PARECE A...: **LE TOUR DE FRANCE 2017**
»PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



El Tour de Francia tendrá un año más su versión jugable de la mano de Cyanide.



La historia de Jurassic Park

Además de arrasar en el cine, la serie *Parque Jurásico* lleva ya 25 años dando lugar a notables juegos. Los estrenos de *Jurassic World Evolution* y El Reino Caído nos animan a repasar su historia.

En 1993 Steven Spielberg "revienta" la taquilla mundial con *Parque Jurásico*. La película fue considerada un hito en la animación por ordenador, con unos efectos digitales que 20 años después "aguantan" muy bien. Los inevitables juegos basados en el film no fueron tan revolucionarios, pero algunos de ellos sí tuvieron su toque de originalidad. Es el caso de *Jurassic Park* para Super Nintendo (1993), de Ocean Software. En esencia era el mismo juego de acción que la versión de NES y Game Boy, pero con gráficos muy superiores. Este cartucho incorporaba además unas fases en interiores, bajo una divertida perspectiva en primera persona. Sega no podía permitirse esos alardes técnicos: de hecho, sus juegos de *Jurassic Park* para Master System o Game Gear eran plataformas con disparos "de los de toda la vida". Donde sí que introdujeron nuevas ideas fueron en las versiones para Mega Drive (1993) y Mega CD (1994). El *Jurassic Park* de MD permitía jugar tanto con el doctor Alan Grant como con un velociraptor, cada uno con sus propios niveles y habilidades. Mucho más "atrevido" fue el juego para Mega CD: una aventura gráfica que suplía sus carencias visuales con un buen ritmo, secuencias de vídeo y un apartado sonoro impecable. Pero el listón de originalidad lo alcanzó 3DO y su *Jurassic Park* (1994). En la consola de Panasonic, el juego tenía gráficos llamativos, minijuegos en primera persona y escenas de vídeo con "dobles" de los personajes de la película. Un título que cerró esta primera hornada de *Jurassic Park*, junto a dos secuelas que no aportaron nada: *Jurassic Park: Rampage Edition* (1994) para Mega Drive y *Jurassic Park 2: The Chaos Continues* (1994) en Super Nintendo.

El estreno en 1997 de *El Mundo Perdido*, la secuela de *Parque Jurásico*, coincidió con la "transición" de los 16 a los 32 bits. Dreamworks Interactive se ocupó de casi todos los títulos. Curiosamente, los juegos en las consolas "viejas" salieron mejor parados que los de PlayStation y Sega Saturn. De entre los primeros nos quedamos con *The Lost World* para Mega Drive (1997), un juegazo de acción con varias especies de "dinos", vehículos y hasta jefes finales. En cambio, *El Mundo Perdido* (1997) para PSone y Saturn se quedó a medio camino. Los gráficos 3D y cinco personajes a



Su creador fue Michael Crichton

Antes de arrasar en cines de la mano de Steven Spielberg, Jurassic Park fue un éxito literario, al igual que su secuela, El Mundo Perdido. Su autor fue Michael Crichton, que también firmó éxitos como Timeline o Congo, además de dirigir varias películas y crear la célebre serie *Urgencias*.

El estreno en cines de Parque Jurásico en 1993 desató una "fiebre por los dinosaurios" que se contagió a las consolas.

Otras grandes sagas de dinosaurios

Más allá de Parque Jurásico, los dinosaurios han tenido un papel importante en todo tipo de juegos. Han sido enemigos y jefes finales en infinidad de títulos: desde recreativas clásicas de los 90, hasta juegos tan recientes como *Monster Hunter World* o *Ark*. Repasamos algunas de las incursiones más memorables de los "dinos".



Joe & Mac Caveman Ninja
En la divertida recreativa creada por Data East, los cavernícolas Joe y Mac se las tenían que ver con enemigos tan "tochos" como este tiranosaurio.



Cadillac & Dinousaurs
Basada en el cómic del mismo nombre, este genial arcade de Capcom nos enfrentaba a peligrosos dinosaurios, así como incontables "malotes".

Primal Rage
En un futuro post apocalíptico, dinosaurios, simios y otros seres gigantes se "dan de leches" en una recreativa tan inusual como memorable.

■ Desde las peleas de dinosaurios, pasando por la gestión de parques con "dinos" o las aventuras de Lego: la variedad define todos los juegos de *Jurassic Park.*

elegir no compensaron su frustrante dificultad y un desarrollo aburrido. *Jurassic Park* repetiría en PSone con *Warpath* (1999), un simpático juego de lucha entre dinosaurios. ¡Eh, que la idea ya había tenido éxito con la saga *Primal Rage*!

La fiebre por los dinosaurios se fue atenuando con el paso de los años. El estreno de *Jurassic Park III* en 2001 no despertó especial entusiasmo, como tampoco los juegos relacionados. Todos ellos fueron para Game Boy Advance: *Island Attack,* un juego de acción con cámara isométrica y bastante "feote"; *The DNA Factor*, este con scroll lateral pero igual de mediocre; y *Park Builder*, el mejor del lote y que nos permitía construir nuestro propio Parque Jurásico. El mismo planteamiento que, dos años después, usaría en PS2 *Jurassic Park: Operation Genesis* (2003). Los australianos Blue Tongue Entertainment crearon este juego para Vivendi, que recuerda a sagas de simulación como *SimCity*... ¡pero con dinosaurios! El Parque Jurásico de nuestros sueños, con hasta 25 especies distintas, atracciones para un centenar de visitantes, instalaciones para acoger hasta 60 tipos de "dinos", excavaciones para encontrar ADN y crear nuevas especies... Un gran juego que, 15 años después, sigue vigente gracias a su comunidad de fans. Son ellos los que, a día de hoy, siguen creando elaborados mods para la versión PC de *Operation Genesis*.

Hubo que esperar hasta el estreno en cines de Jurassic World, en 2015, para que aparecieran nuevos juegos sobre la saga. Una "sequía" con una única excepción: *Jurassic Park - The Game* (2011). Una aventura gráfica episódica que narra lo ocurrido en Isla Nublar justo después de los hechos de Parque Jurásico. Un juego con el sello inconfundible de Telltale Games, pero muy lejos de otras obras del estudio (como su genial saga sobre *The Walking Dead*). La película protagonizada por Chris Pratt no tuvo una adaptación "al uso", sino su propio juego de Lego. Traveller Tales lanzaron *Lego Jurassic World* (2015), un divertidísimo cóctel de acción, plataformas y *sandbox*. Además de Jurassic World, el juego también adaptaba las tres primeras películas de la saga, siempre con el humor descacharrante de los juegos Lego. Pero corren otros tiempos, y los dinosaurios de *Jurassic Park* (ahora *World*) no tienen tanto gancho en consolas como hace dos décadas. Ahora el testigo de la saga lo ha cogido Frontier Development, los autores de *Elite: Dangerous*. Y lo hacen con un nuevo "simulador de Parque Jurásico": *Jurassic World - Evolution.* Cinco islas distintas, gráficos de nueva generación y la posibilidad de crear nuestras propias especies de "dinos" son parte de la propuesta de Evolution. Si tiene éxito, puede que en el futuro el Parque Jurásico vuelva a abrir sus puertas en las consolas, con nuevos juegos protagonizados por sus dinosaurios.

Un español dirige la nueva "peli"

Desde el 7 de junio podemos disfrutar en cines de *El Reino Caído*, la secuela de Jurassic World. Una superproducción al frente de la cual está el español J.A. Bayona. Este barcelonés se hizo con el puesto de director gracias al éxito de películas como El Orfanato, Lo Imposible o Un Monstruo Viene a Verme.

Los dinosaurios que se han cancelado

A lo largo de dos décadas, la saga Jurassic Park también ha tenido varios títulos cancelados. De entre ellos destacan dos: *Jurassic Park - Survival*, un juego de acción en tercera persona para PS2, realizado por Konami; y *Jurassic World: Survivor*, un shooter subjetivo basado en la "peli" del mismo nombre.



Dino Crisis
A finales de los 90 Capcom creó esta saga, con el esquema de *Resident Evil* pero sustituyendo los zombis por dinosaurios. ¡Ojalá un remake!



Turok
Esta saga de shooters subjetivos, también basada en un cómic, dio lugar a tres grandes juegos, antes de derivar en unos reboots que no convencieron.



Ark: Survival Evolved
Supervivencia en estado puro en una isla con tribus hostiles, climatología adversa y, por supuesto, muchos "dinos" que podemos incluso domesticar.



Monster Hunter World
Como cazadores de monstruos, nuestro cometido es rastrear, capturar o eliminar a todo tipo de criaturas, incluyendo dinosaurios así de "tremebundos".

Cronología de la saga

La saga cinematográfica creada por Steven Spielberg ha servido como marco para decenas de juegos, repartidos en consolas de todas las épocas.



07-1993 • NES

Jurassic Park

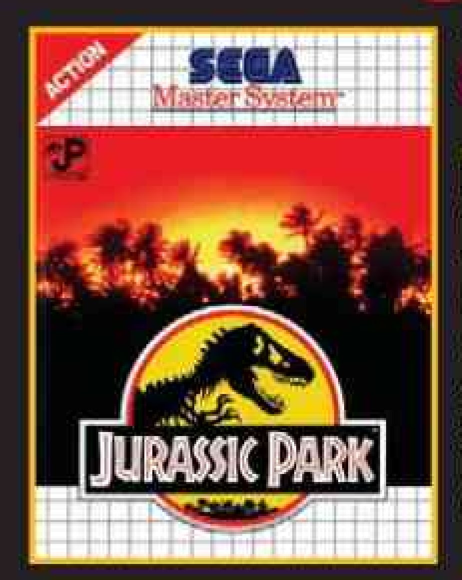
Los desaparecidos Ocean Software crearon el primer juego de la saga. El paleontólogo Alan Grant protagoniza este juego de acción, con perspectiva cenital. Un título que, sin ser espectacular, resulta variado y divertido.

08-1993 • SUPER NINTENDO

Jurassic Park



Super Nintendo también recibió un juego con "perspectiva aérea", pero de gráficos muy superiores a los de NES. La otra gran novedad eran las fases en escenarios interiores, que tenían una espectacular vista en primera persona.



10-1993 • MASTER SYSTEM, GAME GEAR

Jurassic Park

Las consolas de Sega recibieron juegos más "plataformeros". En Master System y Game Gear el doctor Grant saltaba y disparaba con scroll lateral, intercalando fases de disparos en coche.

10-1993 • MEGA DRIVE

Jurassic Park

Un cartucho que era casi dos juegos en uno: por un lado la aventura de Alan Grant, similar a *Flashback*. Pero además podíamos jugar también como un velociraptor y "darles lo suyo" a los humanos atrapados en el parque.

12-1994 • MEGA DRIVE

Jurassic Park Rampage Edition

Tras el gran éxito del juego de Mega Drive, Sega decidió "relanzarlo". *Rampage* es el mismo juego, pero ahora podíamos elegir entre varios niveles y realizar nuevas acciones. No convenció.

12-1994 • 3DO

Jurassic Park Interactive

La malograda consola de Panasonic tuvo su propio *Jurassic Park*. Una aventura peculiar, con varios minijuegos de acción en primera persona. Al menos incluía muchas secuencias de vídeo...



11-1994 • SUPER NINTENDO

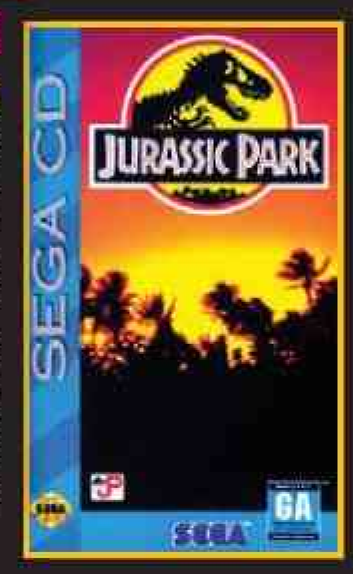
Jurassic Park 2: The Chaos Continues

Secuela "apócrifa" del *Jurassic Park* de Super Nintendo. Ocean creó un cartucho que se "olvidó" de los experimentos de su predecesor, para ofrecer el típico juego de disparos con *scroll* lateral. Con razón nunca se editó en Europa.

04-1994 • MEGA CD

Jurassic Park

El accesorio de Mega Drive recibió este juego un año más tarde que el resto de título de *Jurassic Park*. Una estupenda aventura gráfica "point & click", con un apartado sonoro magistral pero gráficos más bien "pobretones".



09-1997 • PSONE

El Mundo Perdido



La secuela de Jurassic Park supuso el estreno de la saga en PlayStation. *El Mundo Perdido* es un juego de acción en scroll lateral, pero con gráficos poligonales y cinco personajes a elegir: dos humanos y tres dinosaurios, incluyendo un T-Rex. Tuvo una versión especial que rebajó la dificultad.

09-1997 • MEGA DRIVE

The Lost World: Jurassic Park

La saga se despidió de Mega Drive con este divertido juego de acción, en el que debíamos capturar a los dinosaurios de Isla Sorna. Incluía modo para dos jugadores.

12-1997 • GAME BOY

The Lost World: Jurassic Park



Uno de los "típicos" juegos de acción y plataformas de Game Boy, con scroll lateral y niveles accesibles con passwords. *The Lost World* era de lo más "completito": ocho fases con un personaje humano, un "dino" y niveles tridimensionales de conducción. Un juego aceptable para el ciclo final de la portátil.

10-1999 • PSONE

Warpath Jurassic Park

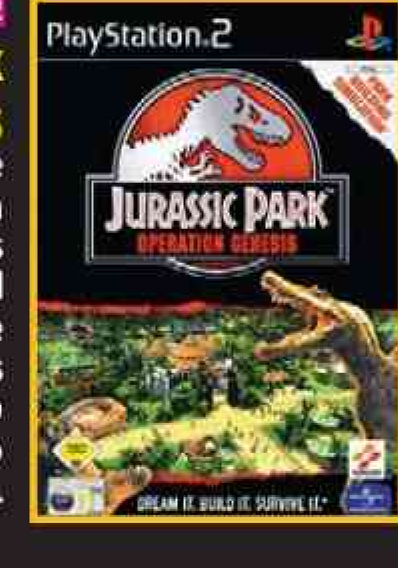


¡Un juego de lucha 3D con dinosaurios! Esa fue la original propuesta de *Warpath*, que enfrentaba a 14 "bichos" en escenarios de las películas. No se acercaba ni de lejos a otros juegos del género, pero se hizo un hueco en el corazón de los fans.

03-2003 • PS2

Jurassic Park Operation Genesis

El que probablemente sea mejor juego de la saga es uno de los "tapados" de PS2. En él creamos el Parque Jurásico de nuestros sueños, construyendo atracciones y creando nuevos dinosaurios.



10-2001 • GBA

Jurassic Park III: Park Builder

De los tres juegos de *Jurassic Park III* que recibió Game Boy Advance, este sin duda fue el mejor de todos. En él podíamos construir nuestro propio Parque Jurásico, con instalaciones, atracciones y hasta 140 especies distintas de dinosaurios.



09-2001 • GBA

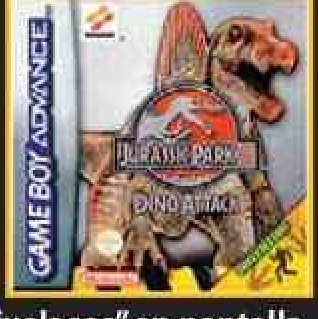
Jurassic Park III: The DNA Factor

Un fotógrafo y una piloto protagonizaban este juego de acción y plataformas 2D, en el que accedíamos a nuevas zonas y "dinos" a base de recoger muestras de ADN. Otro juego "flojo" para GBA.

08-2001 • GBA

Jurassic Park III: Dino Attack

Una vez más el doctor Alan Grant se las veía con los dinosaurios de Isla Sorna. Este cartucho ofrecía ocho niveles de acción y exploración. Tenía una perspectiva isométrica, pero costaba discernir algo por culpa de los "pixelacos" en pantalla.



01-2003 • GBA

Jurassic Park: Dinosaur Rescue



Un cartucho con varios minijuegos de habilidad. Un juego exclusivo para Japón, lanzado como material promocional de la gran exhibición educativa *Jurassic Park: Institute Tour*.



11-2011 • PS3

Jurassic Park The Game

Una aventura gráfica episódica, con el estilo habitual de Telltale Games, pero no tan memorable como el resto de sus propuestas.



06-2015 • PS3, PS4

Lego Jurassic World

La fórmula habitual de los juegos de Lego se adaptó como un guante a *Jurassic World*. Nada espectacular o novedoso, pero divertido a rabiar.



06-2018 • PS4

Jurassic World Evolution

El "simulador" de Parque Jurásico más completo jamás creado, con gestión de todos los recursos imaginables y unos dinosaurios espectaculares.



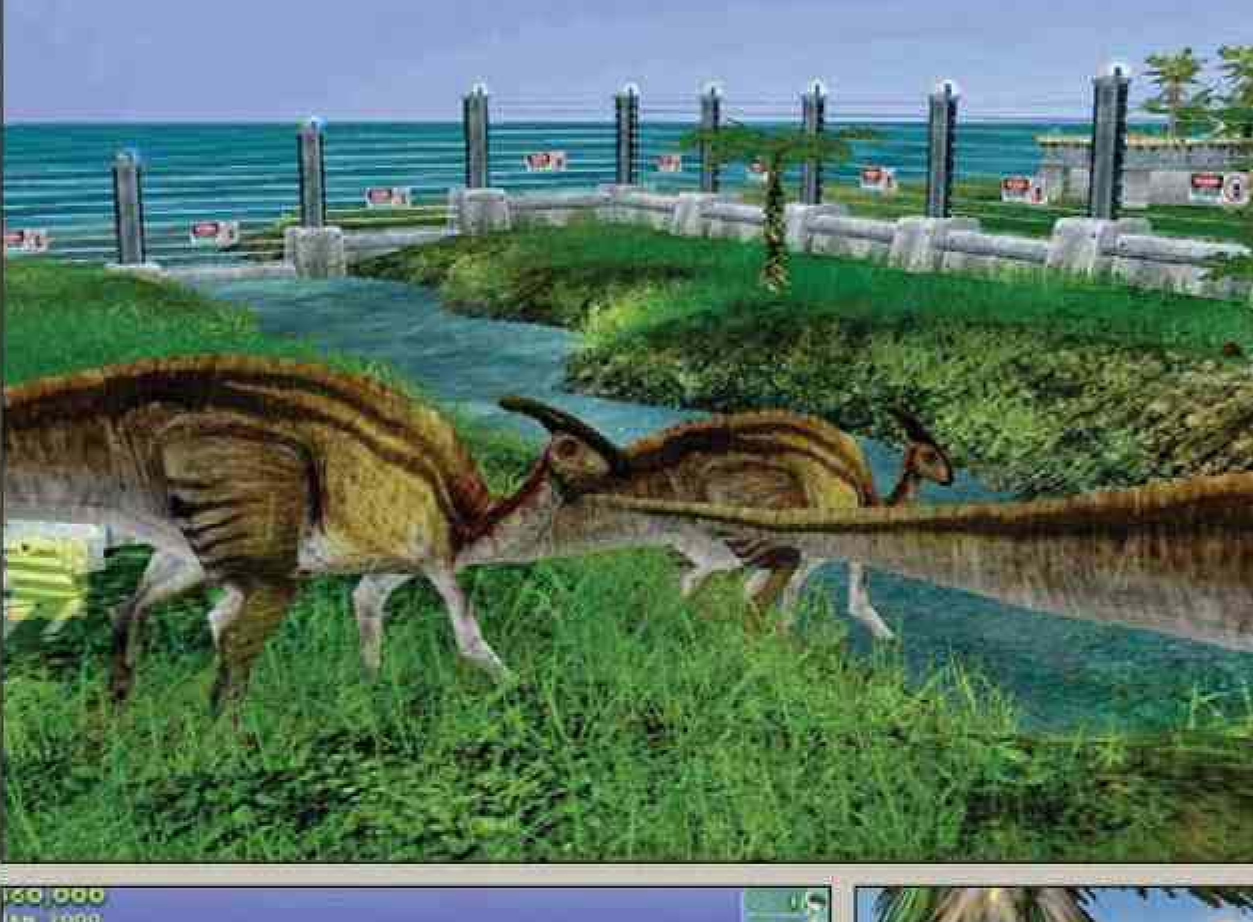
12

Género:
ESTRATEGIA
Desarrollador:
BLUE TONGUE ENTERTAINMENT
Editor:
VIVENDI UNIVERSAL
Precio:
NO DISPONIBLE
Disponible en PlayStation Store:
NO



JUGADORES **1**
INSTALACIÓN **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**







MANUAL DE GESTIÓN DE TU PROPIO **PARQUE JURÁSICO**

Jurassic Park: Operation Genesis

Abrir un negocio de entretenimiento siempre es un desafío, sobre todo si se trata de... ¡un parque temático con dinosaurios! Por suerte, esta joya olvidada de PS2 nos da todas las claves para triunfar en esta difícil empresa.

El sueño de John Hammond de crear el primer Parque Jurásico se convirtió en pesadilla, por culpa de fallos de seguridad y un par de dinosaurios "revoltosillos". Pero donde él fracaso nosotros podemos triunfar, gracias a *Operation Genesis*. Un "juegazo" de gestión y construcción, en el que podemos asegurarnos de que nuestro parque cuente con las mejores instalaciones, los dinosaurios más espectaculares y el público más satisfecho. ¡Y sin bajas humanas!

Uno de los grandes aciertos de *Operation Genesis* es que la gestión de nuestro Parque Jurásico es tan variada como divertida. Para empezar, debemos enviar equipos de científicos para buscar ADN de dinosaurio, con el que crear nuevas especies. Una vez incubados los "dinos", hay que asegurarse de que estén a gusto: los herbívoros necesitan fardos vegetales, mientras que las especies carnívoras "exigen" ganado. También hemos de vacunarlos, crear un hábitat adecuado para los dinosaurios, con más compañeros de especie para que interactúen, o bien evitando peleas con los animales más fieros. ¡Y eso es sólo una parte! Al frente del parque, hay que crear instalaciones adecuadas para los visitantes: desde atracciones para disfrutar las vistas hasta baños, restaurantes o tiendas de souvenirs. Para tener un parque de cinco estrellas, debemos "dar" al público lo que quiere: los dinosaurios más peligrosos, como el T-Rex, son los que más visitas atraen, pero requieren medidas de seguridad más extensas. Y queda mucho más: misiones de fotografía, control de especies, la posibilidad de crear una nueva isla para que los "dinos" actúen en libertad... Mucho contenido que "engancha", dando lugar a uno de los mejores juegos de gestión y creación de la generación de PS2. *Operation Genesis* es además nuestro juego favorito de la saga *Jurassic Park*: no sólo ofrece una propuesta muy entretenida; también sabe plasmar el espíritu de descubrimiento y emoción de la película original.

GESTIONANDO A LOS **DINOSAURIOS**



① VISITANTES. Para que el Parque tenga éxito de afluencia, hay que construir atracciones (como paseos en globo) e instalaciones adecuadas para los visitantes y los "dinos".



② CONTROL. Hay que estar pendiente de aspectos como la seguridad, por ejemplo evitando que los dinosaurios se escapen y causen víctimas mortales.



③ LOS "DINOS". Una vez "criados" por medio de ADN, podemos ver a los dinosaurios en sus hábitats y hasta hacerles fotos mientras interactúan entre ellos.

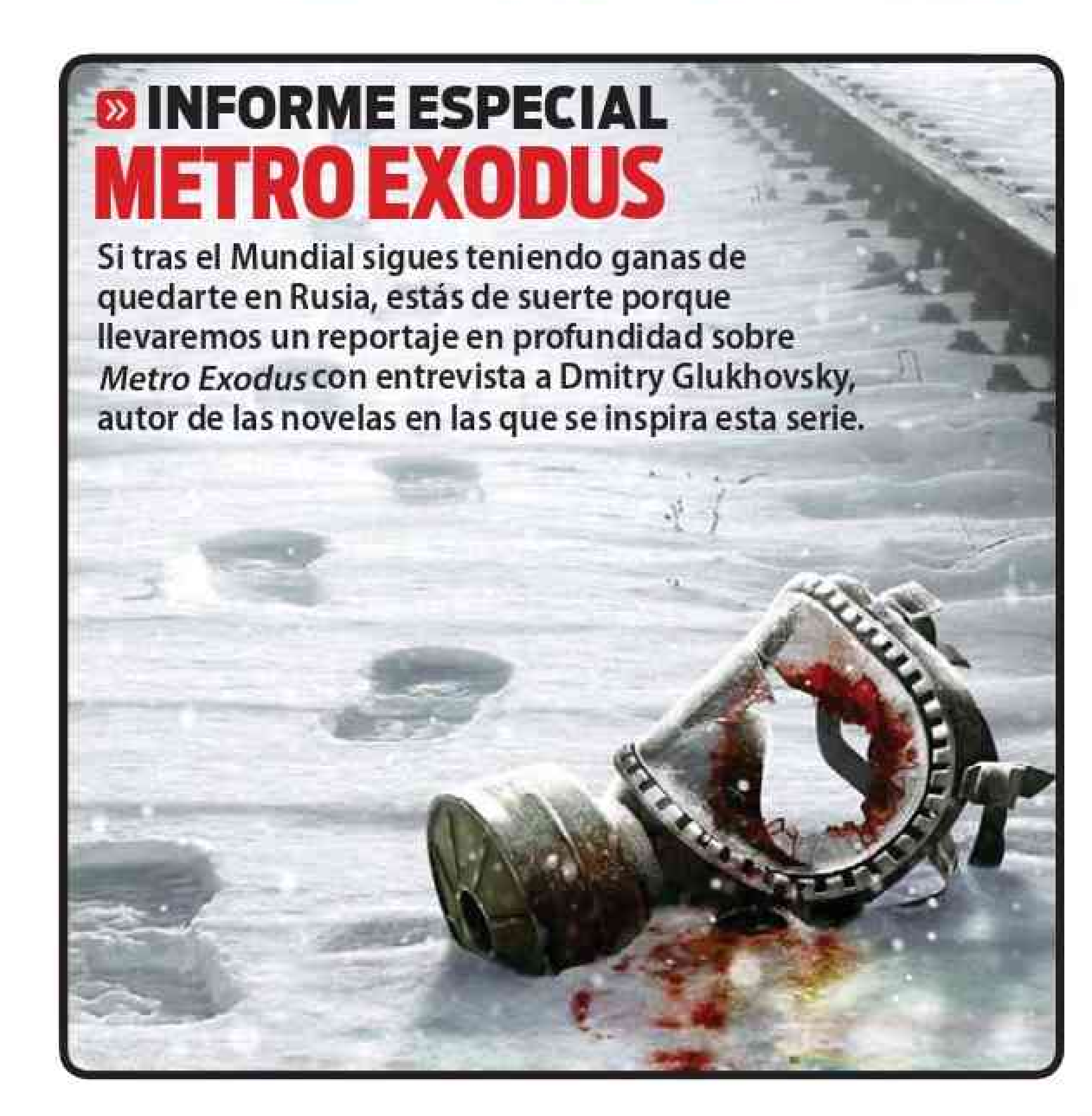




» REPORTAJE

LOS NUEVOS BATTLE ROYALE

A nadie se le escapa que el Battle Royale es el género "de moda". Tanto, que "pesos pesados" como *CoD: Black Ops 4* o *Battlefield V* van a incorporarlo a sus filas. ¿Hay vida más allá de *Fortnite*? Te lo contaremos el mes que viene.



» INFORME ESPECIAL

METRO EXODUS

Si tras el Mundial sigues teniendo ganas de quedarte en Rusia, estás de suerte porque llevaremos un reportaje en profundidad sobre *Metro Exodus* con entrevista a Dmitry Glukhovsky, autor de las novelas en las que se inspira esta serie.



» REPORTAJE

¿EL ÚLTIMO VIAJE DE PS VITA?

Aunque PS Vita ya esté descatalogada, siguen saliendo juegos y este verano puede ser una buena ocasión para disfrutarlos. ¡No la abandones! Ella nunca lo haría...



» COMPARATIVA

ARCADES DE VELOCIDAD

Tras el lanzamiento de *Onrush* y con *The Crew 2* calentando motores, estamos preparando una comparativa de arcades de velocidad y "off road". ¿Quién ganará y quién morderá el polvo?



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999





Gadget & PC
JULIO 2018 • Nº 115
SÓLO 1'80€
Salud Wearables diabetes
NO TE LO PIERDAS
¡VERANO!
Súper relojes deportivos
Top auriculares por menos de 99 euros
Gadgets para el Mundial
Repelente de tiburones
Altavoces flotantes y sumergibles
Hasta 16 km/hora
Lo último de Segway
Lámpara solar plegable
Fotos/videos 360 espectaculares
'Isla' inflable para siete
Sombrilla, altavoz, luces LED, nevera y powerbank
Inmersiones hasta 40 metros
+50 gadgets impactantes para disfrutar del buen tiempo
MUNDO SMARTPHONE
20 TOP NOVEDADES
Honor 10 Sensor de huellas bajo el cristal 399 euros
Wiko View2 Desbloqueo facial 199 euros
Moto G6 Batería de 4.000 mAh 199 euros
Tecnología anti cacos y sustos
VIGILA TU CASA
¿Móvil para el verano?
Las últimas novedades en smartphones
Aquí no entras a robar
Dispositivos para proteger el hogar
Gadgets para el verano
¡La mejor época del año!
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Paso a Paso | Las decisiones cruciales | Finales | Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Stick Izquierdo: Moverse.
Stick Derecho: Mover la cámara/Realizar QTEs.
L1: Enfocar/Interactuar.
R2: Visión de androide.
R2 y L2: Avanzar o Retroceder en las reconstrucciones.
■/▲/●/✖: Acciones y QTEs.
TouchPad: Interactuar con objetos.



CONSEJOS BÁSICOS

Niveles de dificultad

Existen dos niveles de dificultad: Casual o Experto. El primero es para jugadores que quieran disfrutar de la historia de forma directa y sin riesgos. Pero el Modo Experto es la experiencia auténtica de *Detroit*, mucho más inmersivo, pero también con la posibilidad de perder a personajes importantes. Es el modo que hemos escogido para esta guía.

Diagrama de Flujo

Al terminar un capítulo verás su Diagrama de Flujo ❶. Este gráfico representa las decisiones que has tomado y sus consecuencias; también se muestran las decisiones "sin desbloquear" y sus ramificaciones. Para verlas todas debes repetir el capítulo y tomar decisiones distintas. Una elección distinta puede desbloquear nuevas líneas argumentales y hasta fases jugables inéditas. No solo eso: cada decisión te proporciona puntos de bonificación, con los que puedes comprar vídeos sobre el juego, imágenes y música.

La muerte no es el final

***Detroit* tiene la peculiaridad de que,** si muere uno de sus protagonistas, no "resucita" (salvo en el caso particular de Connor). Es decir, si por ejemplo en uno de los capítulos muere Kara, el juego continuará sin ella, prescindiendo de los episodios en los que manejábamos a dicho personaje. En esta guía queremos sacar el máximo potencial argumental y que todos los protagonistas sobrevivan.









Explora el escenario

En la inmensa mayoría de capítulos no tienes que ceñirte a un límite de tiempo definido. Así pues, explora con tranquilidad tus alrededores para encontrar pistas, pero también con el fin de interactuar con objetos y personajes. De ese modo accederás a más opciones de diálogo y descubrirás todos los aspectos de la historia del juego.

Visión de androide

Los androides que podemos controlar en *Detroit: Become Human* disponen de un visor especial. Pulsa R2 para activar esta visión en blanco y negro 2, que resalta puntos clave tales como personajes importantes, objetos de interés o tu próximo objetivo. Úsalo siempre que te quedes "atascado" o cuando no tengas claro cuál es el camino a seguir.

Quick Time Events (QTE)

Los momentos más trepidantes del juego, como las peleas o las persecuciones, se realizan por medio de Quick Time Events (o QTE). Consisten en pulsar los botones o el stick derecho del modo que se indique en pantalla 3, sin fallar y antes que se agote el tiempo. Las decisiones más arriesgadas del juego (sobre todo las más violentas) implican QTE más complejos, pero siempre puedes repetir un capítulo hasta lograr superarlos.

Sigue las pistas

En *Detroit* hay tantas decisiones como consecuencias posibles. Pero ¿cuáles son las elecciones correctas? Lo cierto es que tienes total libertad para decidir quién muere, quién sobrevive y cuál es el destino final de cada personaje. Aun así, los chicos de Quantic Dream han dejado "pistas" que conducen al Final Bueno del juego. Son decisiones de sentido común, como mostrar empatía o ser afectuoso. Muchas veces los propios personajes serán quienes nos indiquen la mejor elección. Por ejemplo, cuando Connor esté encañonando a Chloe, Hank le insistirá varias veces en la decisión correcta.

Juega una y otra vez

Más allá del Final Bueno que persigue esta guía, las posibilidades argumentales son casi ilimitadas. El juego además nos permite decidir si queremos "rejugar" un capítulo, alterar nuestras decisiones y salvar la partida para que los cambios sean permanentes; o, por el contrario, volver a jugarlo sin salvar, simplemente para conocer desenlaces alternativos 4. Pero recuerda: si quieres ver todas las ramificaciones, a veces deberás tomar las decisiones más difíciles, aunque impliquen dejar morir a un personaje principal. »

» DECISIONES CRUCIALES

***Detroit: Become Human* ofrece multitud de historias posibles,** distintos desenlaces y muchas ramificaciones. Algunas de tus decisiones son irrelevantes y no importa qué respuesta elijas. En cambio, hay elecciones que afectan de manera directa al desarrollo de la historia. Estas decisiones no son siempre evidentes: una respuesta en apariencia "inocente" 5 puede tener efectos negativos, y viceversa. En el Paso a Paso hemos resaltado las decisiones cruciales para conseguir el Final Bueno del juego. Pero el objetivo de *Detroit* es que juegues varias veces cada capítulo, hasta descubrir todas las posibilidades argumentales. También hay una serie de constantes que has de tener en cuenta.

Connor

La historia de Connor tiene la particularidad de que es el único personaje que puede "resucitar". Si dejamos que muera en algún momento del juego, CyberLife nos mandará un nuevo modelo de Connor para continuar con su línea argumental. Eso sí: cada vez que ocurra esto, la memoria del androide es reseteada, y su afinidad con los divergentes o con Hank habrá desaparecido, así como la opción de un final feliz para este androide.

La opinión pública

Conseguir que los humanos sean favorables a los androides depende de los actos de los tres androides, pero sobre todo los de Markus 6. Si sus acciones son pacíficas y tiene unas exigencias razonables, la opinión pública será partidaria de los divergentes. En cambio, si Markus toma decisiones violentas (como provocar tumultos o matar a policías), el pueblo americano sentirá rechazo por los divergentes. Esto tiene consecuencias directas en los destinos de todos los personajes; por ejemplo, Kara y Alice no podrán cruzar la frontera si el público está en contra de los androides. Del mismo modo, La Batalla de Detroit tendrá un desenlace funesto si no te has ganado el favor de los humanos.

Hank

La relación entre el teniente Anderson y el androide Connor es una de las partes más "disfrutables" del juego. Para consolidar esta amistad 7 debes tomar las decisiones más empáticas, como salvar a Hank en la azotea, dejar que las Tracis escapen o perdonarle la vida a la androide Chloe. Por el contrario, si te ciñes a la programación de Connor o si eres un "borde" con él, Hank terminará odiándote. ¡E incluso llegará a matarte él mismo!


5


6


7







PASO A PASO

LA REHÉN

TROFEOS: Gracias, Misión cumplida

La aventura comienza con Connor, que debe intervenir en una situación con rehén. Sal del ascensor y examina los objetos sobre la mesa. En el suelo hay un pez: cógelo y devuélvelo al tanque, o bien déjalo morir en el suelo. Tras la escena con la madre de la niña, busca al Capitán Allen, en el cuarto de la derecha. En el diálogo, elige dos opciones cualesquiera de las cuatro que hay disponibles.

Antes de ver a la rehén necesitas recabar información. Junto a la estantería a tu espalda hay una caja para un arma: analiza con Triángulo el hueco de la pistola y la munición. Al hacerlo podrás reconstruir la escena, de modo que rebobina hasta el marcador amarillo de la barra de tiempo. Mueve la cámara para analizar con Triángulo la siguiente pista, que es el casquillo de bala. Tras terminar, ve a la habitación de la rehén, donde debes comprobar los auriculares y la táblet ❶, que te darán más datos sobre el divergente y una opción adicional de diálogo. Tu siguiente objetivo es la cocina, donde yace una víctima. Examina sus heridas para reconstruir lo ocurrido, y así poder escanear la táblet que estaba sujetando. Avanza en la reconstrucción para ver dónde cayó la táblet. Cógela y tendrás más información y una opción adicional de diálogo. Después, apaga la vitrocerámica y examina el cuerpo del oficial abatido. Escanea los puntos amarillos de la reconstrucción para analizar la pistola del divergente ❷. Después, escanea la pistola que hay cerca: cógela para aumentar tus opciones. Lo siguiente es analizar la sangre azul del suelo y la bota que hay cerca. Has terminado: sal a la terraza.

Tras la escena, avanza lentamente hacia el divergente y dile tu nombre. Acércate al cuerpo del oficial, a la izquierda, seleccionando mientras todas las opciones de diálogo. Examina su cadáver y obedece las exigencias del androide. Cuando te pregunte si llevas un arma, responde que sí para tirar la pistola. Tienes que ganarte la confianza del divergente: escoge las opciones 'Emma y tú' ❸, 'Posible Causa' y 'Comprensivo'. Tras hacer que el helicóptero se vaya, elige 'Confiar'. Puedes dispararle si quieres, pero te recomendamos las opciones 'Llegar a un Compromiso' y 'Tranquilizar', para obtener un porcentaje de éxito del 100%. Pero existen otros posibles desenlaces:

- **Fracasa la negociación:** el divergente salta con la niña. Connor se sacrifica para salvarla, o bien falla al intentarlo.
- **Connor es honesto:** el divergente salta y Connor da su vida para salvar a Emma.
- **Connor miente:** el divergente salta y Connor se sacrifica por la niña. O bien, el divergente la deja ir y los francotiradores acaban con él.
- **Connor saca el arma:** si no disparas, el divergente te disparará a ti. Pero si abres fuego, acabarás con el androide y habrás salvado a Emma.

»

» ## LA OBERTURA

TROFEOS: ninguno

Simplemente, mira a tu alrededor (en primera persona, ya que eres Kara) y escucha las conversaciones de los clientes. Poco después Todd llegará a la tienda para llevarte con él.

MATICES DE COLOR

TROFEOS: ninguno

Es el momento de conocer a Markus, un androide doméstico. No pases por alto la **Revista Nº 10 de Tech Addict** en un banco, a tu derecha. Recuerda que debes leerlas al completo para que registrar todos los coleccionables. Atraviesa el parque y sal a la calle. Hay puntos de interés que puedes examinar, como el puesto de perritos calientes o el músico callejero. Si pulsas R2 verás que tu destino es la tienda de pinturas, de frente. Entra y recoge el pedido de Carl. Ahora, vuelve a la plaza y ve a la parada de autobús, no sin antes vivir un momento tenso con los manifestantes. Coge el bus y habrás terminado.

UN NUEVO HOGAR

TROFEOS: Secretos

Kara es la doncella de Todd, y como tal debe limpiar la cochambrosa casa. Si pulsas R2 verás todo lo que tienes que hacer en la primera planta, así como los objetos de interacción en amarillo. Empieza por recoger los platos de la mesa de la entrada y todos los restos de la cocina. Como el lavavajillas está averiado, deberás lavar los platos en el fregadero. Llévale una cerveza a Todd y de paso coge el cubo de basura, para limpiar la mesa y la estantería de detrás. Por último, recoge las cajas de pizza de la cocina y sal fuera a tirar la basura.

¿Ves la mesa bajo la que se ha escondido Alice? Lee la **Revista All Sports Nº 22** que hay sobre ella. Seguidamente recoge los libros de la estantería junto a la "tele" y enciende el aspirador. Ahora, sal al patio por la cocina y recoge la colada. Alice te observa: agáchate con ella y escoge entre 'Jugar', 'Patio', 'Tiempo' y 'Escuela'. Luego entra al cuarto contiguo a la cocina, prepara la lavadora y busca el detergente. Cuando acabes, dile a Todd que has terminado con la primera planta.

Ahora vas a recoger el piso de arriba. Entra en la habitación de enfrente, recoge la guitarra y las cosas junto a la televisión, así como los objetos sobre la cómoda y los de la estantería. Toma nota mental: en la mesilla hay una pistola. Abre la ventana para ventilar un poco. No salgas sin leer la **Revista All Sports Nº 23**,sobre el equipo de música.

Entra en el aseo, justo enfrente, y Kara lo limpiará todo. Al fondo del pasillo, a la izquierda, está el baño y el "mocho". ¡A fregar! Ya puedes entrar en el cuarto de Alice, enfrente. Tras abrir la ventana y hacer la cama, examina si quieres la habitación: los dibujos de la pared, el libro del suelo o los cuentos de las estanterías. Ahora, habla con la niña escogiendo estas opciones: 'Amable', 'Nombre de Kara', 'Intereses' y 'Pareces Callada' ❹. Alice te confiará una llave, que abre el cofre que hay sobre la cómoda. Examina todos sus contenidos. Cuando termines, baja las escaleras para finalizar este capítulo.

EL PINTOR

TROFEOS: ninguno

Markus ha vuelto a la mansión. Deja el paquete en la mesita del espejo, y si quieres, activa los "canarios-robot" de la jaula. Entra en el salón y lee la **Revista Nº 2 de Century**







que hay frente al televisor, sobre la mesa. Cuando termines de analizar este cuarto, ve la cocina y prepara el desayuno Ahora, vuelve a la entrada de la mansión y sube las escaleras. A la izquierda está el dormitorio de Carl, donde debes correr las cortinas. Después, coge las medicinas de la cómoda y ponle la inyección matutina. Por último, traslada a Carl al baño. Después llévale en su silla de ruedas, de vuelta al salón. Coge la bandeja del desayuno y sírveselo.

Carl te dice que busques algo que hacer mientras él desayuna. Puedes escoger tres opciones: jugar al ajedrez a la izquierda, tocar el piano que hay al fondo o bien leer uno de los libros de la estantería de la derecha, con tres tomos a elegir. Disfruta de las opciones disponibles, ya que ninguna es crucial. Tras hablar de nuevo con Carl, condúcele a las puertas más allá de la jirafa. Quita la sábana del gigantesco lienzo; mientras Carl pinta, puedes recoger el estudio o simplemente esperar. Elige cualquier opción para opinar sobre el cuadro de Carl (todas son válidas), y a continuación, ponte a pintar. Puedes elegir entre el busto del fondo, la mesa de pinturas de la derecha o el propio cuadro de Carl, a la izquierda. Ahora te toca pintar "con sentimiento": escoge entre 'Androides', 'Humanidad' o 'Identidad' y sus opciones temáticas. Usa el TouchPad para crear tu obra 5. Tras otra secuencia, este capítulo habrá terminado.

SOCIOS

TROFEOS: Divergente Localizado

Dentro del bar, Connor tiene que encontrar al Teniente Anderson. Escanea las caras de los "parroquianos", pero si quieres ir al grano, Anderson es el tipo de pelo largo en la barra. Una vez empiece la conversación, procura escoger 'Comprensivo', 'Razona' y el resto de opciones más simpáticas, entre ellas la de invitarle a otra copa.

En la siguiente escena, elige la opción 'Paciente' y sal del coche para seguir a Anderson y entrar en la escena del crimen. Si vas directamente a la cocina encontrarás la **Revista Gossips Weekly Nº 25**. Tras hacerlo, es hora de recopilar estas diez pistas:

- Pulsa R2 para hallar la droga Cristal Rojo, junto a la "tele".
- Al lado de la televisión hay un cuchillo: analízalo para tomar una muestra.
- Examina la mancha de sangre que ves junto al cuchillo. El cadáver te da nuevas pistas, pero debes moverte por la línea de reconstrucción para completar la escena: te dirá que el asalto tuvo su inicio en la cocina.
- Analiza la pintada que hay en la pared, sobre el cadáver.
- Busca una mesa al fondo, entre dos ventanas. Encuentra las tarjetas del Club Edén. En el armario de la derecha no hay nada de interés.
- Ahora entra en la cocina. Pulsa L1 y enfoca la sangre que hay en el marco de la puerta.
- Después, analiza el bate de béisbol 6 (está justo enfrente del frigorífico) y completa la reconstrucción. »





» • Hay más sangre en el agujero de la pared, junto a la Revista del principio. Analízala con L1.
• Sal al patio trasero y busca más sangre con L1.
• Por último entra en el baño y analiza la cortina de ducha. ¡Qué susto! Ahora fíjate en lo que hay escrito en la pared y coge la estatuilla que hay en el suelo de la ducha.

De vuelta con Anderson, demuéstrale que has averiguado lo ocurrido. Ante sus preguntas, elige las opciones 'En la cocina', 'Con el bate', 'El androide apuñaló a la víctima', 'La sala de estar' y 'Con el cuchillo'. Todo indica que el divergente no ha llegado lejos... Examina la pared y el techo del pasillo junto al baño. Para poder subir a la trampilla, coge una silla de la cocina. En el ático tendrá lugar el desenlace del capítulo.

NOCHE DE TORMENTA

TROFEOS: Somos libres

Es importante que sigas las indicaciones de este capítulo; de lo contrario Alice o Kara podría morir y ya no verías el final bueno del juego. Empieza sirviendo la cena, para después encender la luz, servir el agua y poner la servilleta. Tras la secuencia, Todd te ordena que no te muevas, y el propio juego también te da esa indicación. ¡No obedezcas o tanto Alice como Kara morirán! Muévete y supera el QTE para romper tu programación. Tienes tres opciones: 'Razonar con Todd' (lo cual es inútil), 'Cerrar la puerta' o 'Correr al cuarto de Alice': haz esto. Entra y corre con la niña. Llévala al aseo, en la habitación frente al cuarto de Todd. Ve a las escaleras y mantén pulsado Cuadrado. Pulsa Círculo para intentar escapar y después completa sin fallar el QTE para escapar con Alice, corriendo hasta el autobús antes de que Todd os atrape.

Otra alternativa de este capítulo es que, tras subir al cuarto de Alice, os escondáis en el cuarto de Todd. Mira por la puerta y, cuando Todd cruce el pasillo, deja de pulsar el botón y corre escaleras abajo con la niña. Después, escoge la opción de la 'Entrada principal' y completa el QTE a toda velocidad, para a continuación correr hasta el autobús y por fin escapar. Recuerda que si Todd te atrapa, acabará con Kara y el juego continuará sin este personaje.

La tercera y cuarta opciones son las más arriesgadas. ¿Recuerdas la pistola en el cuarto de Todd? Ve a por ella antes de ir a la habitación de Alice. Tendrá lugar una pelea 7, en la que debes pulsar cuanto antes cada botón indicado. Al final Kara mata a Todd, lo que permite que ella y Alice sigan vivas, pero a cambio de convertirse en fugitivas. En la otra opción no conseguimos ganar la pelea, pero Alice coge el arma y dispara a Todd.

ROTO

Prepárate para otro momento crucial. Lleva a Carl hasta el salón, a la mesa que hay en el centro. Sírvele un whisky y sigue sus indicaciones. Parece que algo va mal, así que conduce a Carl al estudio. Allí verás de nuevo a Leo, el problemático hijo de Carl. Elige la opción Aconseja, aunque las cuatro tendrán el mismo resultado. En ese momento tiene lugar un QTE para romper la programación de Markus. Tras hacerlo, debes tomar una decisión importante:

- Si obedeces a Carl y no empujas a Leo, en el capítulo **Esperando a Hank** habrá una Revista sobre la muerte del pintor. Además, tendrás el **Trofeo Autocontrol**.

TROFEOS: Autocontrol o Defensa Propia

- Si decides empujar a Leo, la revista del Capítulo Esperando a Hank tendrá una Revista sobre las Tres Leyes de la Robótica. También conseguirás el **Trofeo Defensa Propia**.

Como esta guía se centra en conseguir el Final Bueno, debes hacer caso a Carl y no defenderte de Leo, para así dar paso al final del capítulo.

EL INTERROGATORIO

Una vez entres en la sala, examina el archivo y siéntate en la silla. Antes de empezar el interrogatorio, examina al divergente y sus cinco puntos de interés. Tu objetivo es elevar su nivel de estrés 8, lo bastante para que "se rompa" y conteste a tus preguntas. ¡Pero ojo! Si el nivel de estrés es máximo, el divergente se quitará la vida. Del mismo modo, si eres demasiado "bueno" o te rindes, el interrogatorio no podrá llevarse a cabo. Por tanto, escoge opciones alternando entre la empatía y la amenaza. Comienza enseñándole las fotos del archivo para elevar su tensión, y prosigue con amenazas: 'Miedo', 'Sondear', 'Verdad' y 'Presión' dos veces. Detente cuando te lo pida, vuelve a amenazarle y escoge luego 'Simpatía' y 'Advertir'. El nivel de estrés será el óptimo, y de paso te habrás ganado el respeto de Hank.

TROFEOS: Confesión

Con el divergente dispuesto a colaborar, debes preguntarle sobre la 'Inscripción', la 'Estatuilla', la 'Ofrenda' y 'RA9'. Insiste sobre esta última opción y pregúntale acerca del 'Desván' y el 'Desencadenante'. Concluido el interrogatorio, los policías entrarán para llevarse al divergente. Debes intervenir y evitar que el androide "estalle". Al insistir, el divergente nos dará una frase crucial para Connor.

FUGITIVAS

Tras despertar a Alice, baja con ella del autobús. Llueve y hace mucho frío, así que debes encontrar refugio cuanto antes. Pulsa R2 para comprobar tus opciones: una tienda en la esquina, un parking frente a ti, una tienda 24 horas a la derecha y, al lado, una casa abandonada. También hay un androide de limpieza, que os hablará de alguien que podría ayudaros. Si miras a la izquierda verás un motel y una lavandería (donde tienes la **Revista Nº 3 Century**). Vamos a centrarnos en las opciones que no implican hacer cosas "malas": la casa abandonada y el coche. Esta segunda opción es la más sencilla: ve al parking y convence a Alice para pasar la noche en el coche. Arropa a la niña, dale consuelo y habrás acabado.

TROFEOS: Refugio

Si quieres ir a la casa abandonada, necesitas unos alicates para cortar la verja. Ve hacia el camión de la basura y habla con Alice cuando se detenga en la marquesina. También debes hablar con el androide que hay cerca. Ahora, »

» entra en el parking y busca un generador amarillo, junto a un coche. Allí tienes los alicates, y además no hace falta volver atrás: desde una de las esquinas puedes cortar la verja que da a la casa abandonada. Ya podéis entrar, pero... ¿Dónde se ha metido Alice? Vuelve sobre tus pasos y te toparás con Ralph, un androide un tanto trastornado. Para evitar problemas con él, escoge las opciones 'Inocentes', 'Justifícate', 'Insiste y 'Quédate'. Sigue a Ralph al interior de la casa, y pulsa R2 para localizar las cerillas, los papeles y la madera. Utiliza estos elementos para encender un fuego en la chimenea. Al fondo, junto a las escaleras, hay unos cojines que puedes colocar junto a la hoguera. Ve a hablar con Ralph acerca del misterioso RA9. Después vuelve con Alice, eligiendo las opciones Promete y Para siempre. Dale un beso a la niña y el capítulo habrá acabado.

Si estás dispuesto a "hacer el mal", estas son las otras opciones . Para entrar en el motel necesitas 40 dólares, así como ropa normal. La ropa la podemos encontrar en la lavandería de la esquina, robándosela al hombre que duerme en su interior. Ten en cuenta que, si haces mal el QTE, el hombre despertará y tendrás que escoger otra opción; por otro lado, si robas "con éxito" Alice sentirá menos afecto por ti. Una vez tengas la ropa, ve a la tienda. Puedes robar un peluche para Alice cuando el dependiente esté distraído; o bien amenazarle directamente con la pistola para conseguir el dinero del motel.

Cada decisión tendrá efectos en posteriores capítulos:

- Si duermes en la casa abandonada y en el capítulo **A la fuga** evitas a la policía, en el Capítulo **Jericó** podrás acceder a la **Revista Nº 15**.
- En cambio, si duermes en el coche ❾ o en el motel y en **A la fuga** evitas a la policía, en el capítulo **Zlatko** obtendrás **la Revista Nº 41**.

DE ENTRE LOS MUERTOS

TROFEOS: ninguno

Markus ha acabado muy mal, pero no es momento de rendirse. Sigue las indicaciones en pantalla y realiza un autodiagnóstico de tu cuerpo. Necesitas piernas nuevas, un procesador de sonido, un regulador de bomba y una unidad óptica. Arrástrate pulsando alternativamente L1 y R1, hasta encontrar dos piernas compatibles con tu cuerpo ❿. Una vez hayas montado ambas extremidades, sal de esta zona superando el QTE que se plantea. En la siguiente zona del vertedero hay varios cuerpos de androides, que puedes analizar en busca de repuestos. Lo primero que debes encontrar es una unidad óptica compatible, que te permita usar R2 para localizar el resto de elementos. La encontrarás en la zona más despejada, en una cabeza en el suelo. El procesador de sonido está en la zona izquierda. Sigue las indicaciones para incorporarlo y librarte de ese molesto ruido. Ya sólo falta el regulador de bomba. Tienes uno en el cuer-


9


10


11

po de la androide, en el centro; pero para obtenerlo debes matarla. En lugar de eso, ve hacia la gran montaña de resto y encontrarás otra unidad en el cuerpo de un androide inerte. Finalmente, debes subir la cuesta. Completa el QTE para trepar a la cima. Por último, sigue las instrucciones para quitarte el LED y concluir este episodio.

ESPERANDO A HANK...

TROFEOS: Conoce a tu compañero

Este jardín oriental será un escenario habitual con Connor. Cruza el puente del centro para hablar con Amanda. Si quieres ganarte su afecto, debes escoger las respuestas que demuestren que llevas bien el caso; esta vez son: 'Traumatizado' (referente a tu compañero), 'Disfuncional' e 'Indiferente/No lo sé'.

Cuando la acción pase a la comisaría, habla con la recepcionista y entra en las oficinas. En función de tus elecciones en el capítulo **Roto**, en la mesa del centro tendrá la **Revista Nº 28 de Detroit Today** (la correcta) o la **Nº 29**. Cuando encuentres la mesa de Anderson, examínala para conocer mejor al teniente:

- Fíjate en los auriculares y reproduce la música.
- Usa el teléfono para dejarle un mensaje.
- Ahora, examina todos los elementos de la pantalla: donuts, un bonsai, una taza de café, varios eslóganes contra los androides, una gorra de béisbol, cerillas, la placa en honor al Grupo Operativo donde estuvo Anderson, los pelos de perro de la silla y, por último, las noticias que hay sobre la placa.

Anderson por fin hace acto de presencia, y en ese momento puedes explorar la comisaría un poco más. Ve a ver al androide divergente en las celdas: si te muestras 'Compasivo', el nivel de divergencia de Connor aumentará. En cambio, si vas a la sala de "esparcimiento" te toparás con el detective Reed, que te ordenará que le hagas un café: sea cual sea tu elección, te llevarás un puñetazo; pero si te niegas, la opinión pública sobre los androides será más negativa. Lo mejor es seguir al teniente a su reunión con el comisario. Escucha el "rapapolvo" y elige las respuestas que quieras, ya que no son importantes. De vuelta a la mesa con Hank, intenta acercarte un poco a él (emocionalmente, claro). Su afecto subirá si le preguntas sobre su 'Perro' y la 'Música'; en cambio, si le hablas del asunto 'Antiandroides' o del 'Baloncesto', su opinión será más desfavorable ⓫. A continuación, agota el resto de respuestas ('Fowler', 'Horas' y 'Empezar a trabajar'). Analiza los datos del terminal y escanea los archivos. Tras encontrar la pista, escoge las opciones 'Comprensivo' y 'Decidido'. Hank se enfadará elijas lo que elijas, pero esas son las decisiones correctas para seguir con el caso.

A LA FUGA

TROFEOS: Corre, Kara, corre

El capítulo empieza justo donde elegiste dormir la última vez que manejaste a Kara; en nuestro caso, en la casa abandonada. Levántate para avivar el fuego y, pulsando R2, verás sobre una caja la **Revista Detroit Today Nº 31**. Si has dormido en el coche, la revista estará justo enfrente; y si escogiste el motel, a la izquierda de la cama. Después de atizar el fuego con la madera bajo la ventana, ve a la cocina. Sobre el horno tienes un pájaro, un reloj y dinero, pero no debes coger nada. En el cubo hay una foto que puedes analizar. Ve hacia las escaleras para activar la siguiente secuencia. Una vez arriba, »

» entra en la habitación de la izquierda para conseguir ropa. Después ve al baño y usa las tijeras para cortarte el pelo. Escoge un nuevo "tinte", que será el que tengas a partir de ahora. Abre la cortina de la ducha y tendrás un desagradable descubrimiento.

Vuelve al piso de abajo y trata de tranquilizar al androide, rechazando su oferta hasta que no tengas más remedio que sentarte a la mesa. Miente al divergente para que Alice no pierda afecto. Si la situación es muy tensa, puedes obligar a Alice a comer (¡no seas tan horrible!), hablarle a Ralph del cadáver de la ducha para reconducir la conversación, o bien apuntarle con el arma para que os deje en paz.

En la siguiente escena estarás manejando a Connor. Escanea a Ralph desde la ventana, Tu tarea es doble: hablar con Ralph para reducir sus niveles de estrés, y al mismo tiempo escanear la habitación para encontrar pistas, como el fuego, la mesa para tres o las pintadas de la habitación contigua. Hank entrará a preguntarte si "tienes" algo: si la respuesta es negativa, activarás el final 'Kara y Alice permanecen escondidas en la casa abandonada'. En cambio, si Connor va hacia las escaleras, tendrá lugar una escena. Corre tras Alice y Kara hasta la autopista. Para que Kara y Alice crucen el primer carril, debes ejecutar un QTE ⓬; hazlo con precisión si no quieres que mueran atropelladas.

Una vez en la autopista, Hank le pide a Connor que no persiga a las fugitivas, ¡hazle caso! Entonces la acción pasa de nuevo a Kara y Alice: haz otro QTE para llegar al otro lado. Pero si escoges la opción 'Ve', Connor debe hacer un QTE similar para atravesar el carril, aunque como Kara podrás zafarte de él.

Si escogiste dormir en el motel, el desarrollo es bastante similar. Tras entrar en el baño para cambiarte de "look", verás que los policías están preguntando por ti. El control pasa a Connor para registrar la habitación, pero Kara y Alice ya habrán escapado. Entonces vuelves a manejar a Kara: muévete por la calle evitando disparar los niveles de alerta de los "polis" de la zona. Si fallas, Connor correrá tras de ti hasta la autopista.

El desarrollo tras dormir en el coche es muy similar. Busca ropa en el maletero y unas tijeras para cortarte el pelo. Tras ver a Connor en la acera de enfrente, escapa sin despertar ninguna alerta hasta llegar a la autopista.

JERICHO

TROFEOS: ninguno

Markus debe seguir el "rastro de migas" hasta Jericho. Antes de nada, busca la **Revista Detroit Today Nº 32** que hay en un banco a la derecha. Ahora debes localizar los siete grafitis y escanear los símbolos parecidos a una almohadilla (#) en cada uno de ellos. Si te pierdes, pulsa R2 para visualizar el grafiti que te corresponde buscar.

- El **primer grafiti** está a la izquierda, nada más bajar del ascensor. El símbolo se encuentra en la parte central.
- Baja por las escaleras mecánicas y busca el **segundo grafiti** al fondo, no tiene pérdida. Tiene dos símbolos: uno arriba a la derecha y otro abajo a la izquierda.
- Avanza y cruza el paso de cebra hacia Archway, para después seguir por la derecha. El **tercer grafiti** se encuentra en la fachada colorida que está al frente, arriba.
- Continúa por esa acera y al doblar la esquina verás el **cuarto grafiti**, tras una verja. Analiza desde ahí los dos primeros símbolos; después, pasa bajo la verja y retira los tablones para encontrar el tercer "glifo".





- Sigue adelante hasta el parking, donde está el **quinto grafiti**. Escanea los dos primeros símbolos y, después, mueve el contenedor azul hasta la pared para subir al tejado. Desde ahí podrás ver el tercer símbolo ⓭.
- El próximo grafiti requiere que calcules la ruta adecuada para saltar. Escoge la opción de la pared y la tubería y activa la secuencia. Tras avanzar un poco, baja y tendrás frente a ti el **sexto grafiti**. Sus símbolos están en la parte de abajo, y arriba a la izquierda y un tercero entre ambas palabras.
- Calcula una nueva ruta para subir hasta el agujero en el muro. Mueve la cámara para fijar el símbolo entre las columnas y la pared, desbloqueando así el **séptimo y último grafiti**. Ve por la izquierda y sube las escaleras.

Cruza la pasarela y, cuando se rompa, corre al extremo del balcón para trepar a otras escaleras. Cuando estés arriba, salta al agua. Usa la linterna para abrirte paso y sigue por el único camino disponible. Persigue al androide y llegarás al final del capítulo.

EL NIDO

TROFEOS: Salva a Frank y Cógelo

Te toca de nuevo "currarte" tu relación con Anderson. Para obtener los dos posibles Trofeos, te aconsejamos repetir este capítulo, la primera vez siguiendo nuestras indicaciones y la segunda ignorándolas, pero sin guardar el progreso.

Vamos al lío. Ve junto a Hank y escanea los cuatro puntos de interés del puesto de comida. Una vez el teniente empiece a comer, usa las opciones desbloqueadas para mejorar tu relación con Anderson. Elige 'Compañía', 'Colesterol' y 'Divergentes'. Cuando aparezcan las opciones, escoge decir 'La verdad' y ser 'Sincero'.

Ahora, ve tras Hank por el pasillo y analiza las plumas del suelo. Llama a la puerta para que Anderson pueda echarla abajo. Nada más entrar, a la derecha, tendrás la revista **Green Earth Nº 20**. Pulsa R2 para localizar los puntos de interés de la zona. Examina la pared del baño y la silla del suelo. Reconstruye lo ocurrido, toma una muestra del agua de lavabo y coge el LED. De vuelta en el salón, examina la jaula y realiza la reconstrucción de los hechos. Si retiras el poster verde encontrarás un libro muy importante en el caso. Ahora, acércate al sofá para examinar el altillo. ¡Es el divergente!

Hank te ordena que persigas al androide, lo que da lugar a una sucesión de QTEs. Debes ser rápido y no fallar en los movimientos. Cuando el juego te indique pulsar R2, podrás elegir entre varias rutas posibles. Todas ellas tienes QTE, pero las más rápidas te »

» exigirán pulsar más botones. Una vez en la azotea, puedes escoger entre 'Salvar a Hank' y 'Cógelo' para atrapar al androide (14). La primera es la opción correcta (resulta obvio), y la que te permitirá acceder más adelante al **Platino**.

Este capítulo tiene otros dos posibles desenlaces. Si fracasas en los QTE se activará el final 'Fallar la persecución'. Por otro lado, si eliges atrapar al divergente, no te servirá de mucho: el androide se suicidará para no darte información, y encima tu relación con Hank se irá al garete.

HORA DE DECIDIR

TROFEOS: ninguno

Los divergentes le explican a Markus qué es ese lugar. Usa todas las opciones de conversación disponibles, pues todas son correctas. Una vez tengas el control, recorre el barco. Puedes encender el fuego de los bidones, analizar las cajas blancas de un lateral y hablar con los distintos androides. Debes buscar a North, la divergente que arroja una pelota a la pared, junto a las escaleras. Agota todas las respuestas disponibles. Después, ve a la zona con cortinas para conocer a Lucy. Bebe el Thirium que te ofrece. Al salir, ve recto para poder hablar con Josh. Por último, busca a Simon en el centro.

ZLATKO

TROFEOS: Escapa de la mansión

Kara y Alice están con Zlatko, un personaje sospechoso que se ofrece a ayudar. Entra en la casa y sigue a Zlatko, para conocer a Luther. Mientras bajáis al sótano, Alice te advierte de que todo es muy sospechoso. Conforta a la niña y, cuando se detenga para mirar una celda, tranquilízala para continuar. Obedece a Zlatko y entra en la máquina. No te asustes: aún tienes posibilidades de sobrevivir. Abajo a la izquierda hay un carrito rojo que puedes empujar, y unos cables a la derecha de los que tirar. Sigue las indicaciones para causar un cortocircuito para poder escapar.

Mientras te mueves por el sótano, abre una de las celdas para descubrir qué hace Zlatko con los androides. Sube las escaleras y se activará un límite de tiempo, así que debes actuar deprisa. Sigue a Luther para entrar en la habitación contigua a donde trabaja Zlatko, quien por suerte no te prestará atención. Al fondo hay una jaula con un oso androide: deja abierta la puerta. Sal por la puerta junto al reloj y entra en el baño. En la bañera hay un androide: elige las opciones 'Alice' y 'Trato', pero no le mates.

En caso de que el reinicio se complete, es necesario seguir unos pasos adicionales para que Kara recupere su memoria. Tras salir de la máquina, abre la celda de enfrente para que unos androides monstruosos activen el primer detonante de tu memoria (y además, puedan escapar al abrirles tú la puerta). Sigue por el pasillo y mírate en el espejo del recibidor. Obedece a Luther y coge la bandeja para llevársela a Zlatko, quien te ordena que lleves un torso de androide a la habitación continua (15). Mira allí las inscripciones de RA9, abre la celda del oso y examina la pipa que hay al fondo: lograrás recordar a Todd y sus drogas. De este modo habrás recuperado tu memoria por completo.

Vuelve al pasillo y entra por la puerta contigua a Luthor. En la mesilla está la **Revista Detroit Today Nº 34**. Ignora la escopeta y sal por la puerta contraria, para llegar a una habitación con chimenea. No pierdas el tiempo encendiendo la "tele". Sal por el otro extremo, de vuelta al pasillo, y

entra en la habitación de al lado. Reúnete con Alice.

A la hora de escapar, puedes afrontar un complicado QTE si Luther te descubre, o bien un QTE alternativo para esconderte. Además, cada vez que estés en una habitación se activará una cuenta atrás para que alguien entre a buscarte. Empieza por esconderte bajo la chimenea y espera a que Luther se marche. Después, ve al dormitorio y escóndete en el armario. Cuando Luther se haya ido, vuelve a la habitación del oso enjaulado, y desde allí al baño y luego al cuarto con la jaula. Tras la secuencia, enfoca la próxima mesa y escóndete debajo. Ve de escondite en escondite, escogiendo siempre los de riesgo bajo. Tendrá lugar una nueva escena, después de la cual debes elegir la opción Puerta trasera. Completa una serie de QTE para finalizar el capítulo. Si Luther se ha rebelado y los androides han escapado de sus celdas (pues abrimos sus puertas), el final será el correcto: 'Luther se reúne con Kara y Alice'. Otros finales posibles son no recuperar la memoria tras el "reseteo", lo que desemboca en un desenlace terrible; o morir al fallar en los QTE.

TROFEOS: ninguno

RULETA RUSA

De nuevo en el jardín de Amanda, búscala en el islote del centro, a la derecha, para dar un corto paseo. Habla con ella y escoge primero la opción 'Sin excusas'. El resto de contestaciones posibles son referentes a elementos de la investigación, como 'Diario' o las 'Pintadas de RA9'. La última respuesta ha de ser 'Salvar a Hank'.

La puerta de la casa de Anderson está cerrada, y no responde al timbre. Ve a la parte trasera, por la derecha, y mira por la ventana: Anderson está "frito" en el suelo. Al entrar, que no te asuste gran danés: como sabes que se llama Sumo, no te hará nada. Ahora, examina el cuerpo de Anderson y los cuatro puntos de interés, incluyendo la pistola. Despiértale con un par de "caricias" y llévale al baño. Completa los QTE para espabilar al teniente de su resaca. Puedes escoger cualquiera de las respuestas de la conversación.

Ahora, ve al dormitorio, abre el armario y escoge la ropa que prefieras para que Hank se cambie. Junto a la cama está la **Revista Century Nº 5**. Mientras Hank se cambia, ve a la cocina, coge la pistola y pregunta por ella. Después acércate a la mesa, levanta el retrato y analízalo (16): esta información es esencial para el final bueno del juego.

TROFEOS: Héroe de Jericho

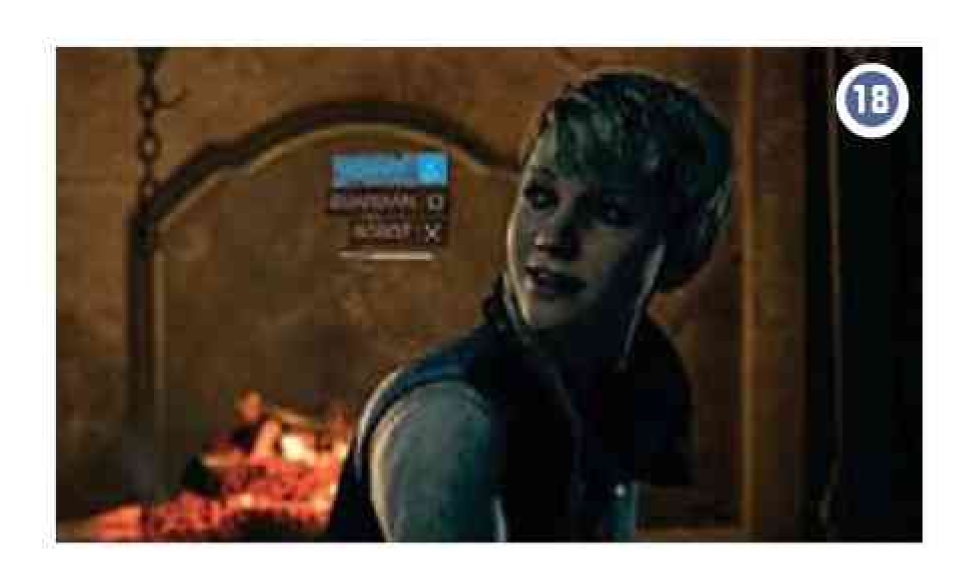
REPUESTOS

Markus encabeza el grupo que va a robar en los almacenes de CyberLife. Sigue a los androides y escóndete cuando ellos lo hagan, evitando los focos de vigilancia. Supera los distintos QTE para moverte por los contenedores hasta tu objetivo. Tienes »











» que preconstruir una ruta para destruir al dron vigilante. Escoge la adecuada y, cuando estés sobre el dron, pulsa Triángulo para destrozarlo. Ponte a registrar las cajas y libera a los tres robots, pero poco después un androide te descubrirá. Cuando venga el guarda humano, tendrás varias opciones: escoge Soltarlo para que el androide os eche una mano. Y empieza de inmediato: te indica cómo conseguir un camión lleno de suministros. Escoge la opción de robarlo y ve a la caseta de los guardas, enfrente.

Abre la ventana que hay junto a unos barriles, y tira éstos para hacer ruido. Los guardas saldrán a investigar y tú podrás entrar a robar la llave. Tienes otras opciones, como coger un arma para amenazarlos (lo que influirá negativamente en la opinión pública), o bien coger una herramienta para destruir la caja de fusibles y provocar un apagón. Una vez cojas la llave del terminal, reúnete con tus compañeros para escapar.

EL CLUB EDÉN

TROFEOS: Implacable o Dudas

¡Otros dos trofeos posibles en un mismo capítulo! Sigue nuestras indicaciones para conseguir primero el **Trofeo Dudas**. Luego, repite el episodio ignorando la guía para obtener el **Trofeo Implacable**. Ve tras Anderson hasta la escena del crimen. Analiza el cuerpo de la androide y luego emite un diagnóstico. Después, examina los tres puntos del cadáver para reconstruir los hechos. Para obtener más información debes reactivar al androide con un QTE. Tienes poco tiempo, así que selecciona estas opciones al interrogar: 'Directo', 'Asesinato', 'Hechos' y 'Sola'. Las demás opciones son indiferentes.

Fuera de la habitación, la cámara te señala que vayas a la cápsula 9. Sólo la puede abrir un humano, así que pídeselo a Hank. Al sondear a la androide, verás lo que ella vio. Mueve la cámara para realizar una reconstrucción y saber dónde estaba la androide de pelo azulado (17). Debes repetir este proceso (y rápido) con la androide que baila en la barra, la androide del otro extremo del club, el androide de la cápsula 25 en la sala roja, el de la cápsula 24 en la sala azul y, tras investigar la habitación, el androide que está fregando. Esta última reconstrucción te indica que debes ir por la puerta de personal.

Dentro del almacén, al fondo, puedes hacerte con la **Revista Tech Addict Nº 14**. Ahora, examina las gotas de sangre azul que hay en el suelo, junto a las escaleras. Sigue el rastro de sangre y pulsa L1 para localizar a la androide de pelo azul. ¡Resulta que son dos! Tendrá lugar una pelea por medio de QTE, que te lleva al exterior. Debes elegir entre 'Disparar' (y obtener el **Trofeo Implacable**) o dejar escapar a las androides (la decisión correcta y que desbloquea el **Trofeo Dudas**). Otros finales posibles para este capítulo son no completar a tiempo la reconstrucción de la ruta o perder en la pelea.

LA CUEVA DEL PIRATA

TROFEOS: Una sonrisa en su rostro

Durante el viaje en coche, agota las opciones de conversación. Se produce una avería: baja y comprueba el motor del vehículo. ¡Hay que encontrar refugio! Avanza hasta que puedas pulsar L1 y ver el cartel de La Cueva del Pirata. Avanza e inspecciona las casetas (atento al adivino androide que hay a medio camino). En la zona de restaurantes, mira por la ventana del edificio de la izquierda: ese será vuestro refugio. Entra y lee la **Revista Detroit Today Nº 37**, sobre el barril. En el mostrador hay una bolsa con galletas (ofrécele una a Alice) y una pistola. También hay una foto cerca de la ventana. Coge las cortinas y el cojín para hacerle una cama a Alice, junto al fuego. Habla con ella y sé 'Optimista' para infundirle ánimos. Arrodíllate junto a la niña y, tras consolarla, cuéntale el cuento. Una buena selección es 'Triste', 'Imposible', 'Perdida', 'Una vida mejor', 'Juntas', 'Gigante' ⓲ y 'Final feliz'.

Tras hablar con Luther (escoge las opciones que quieras), llegan unos intrusos. Puedes amenazarles con el arma o preguntarles qué quieren. Por suerte, te espera un final feliz. Completa los QTE y disfruta de la emotiva secuencia.

EL PUENTE

TROFEOS: Solo es una máquina

El Trofeo de este capítulo sólo se obtiene si Connor ha sido siempre desagradable con Hank, por lo que te recomendamos conseguirlo tras terminar el juego una primera vez. Baja del coche y, antes de reunirte con Anderson, busca la **Revista Century Nº 8** en el banco de la derecha, frente al coche. Ahora, inicia una conversación con Hank. Elige 'Pregunta personal' y una de las dos opciones posibles. Responde 'Vuelva' y 'RA9', y después selecciona 'Divergentes', 'Neutral' y 'Verdad'. Hank te apunta con su arma: elige responder 'Sí' y 'Nada' para que Anderson te perdone la vida. Si respondes mal y tu relación con Hank es mala, el Teniente acabará con Connor, que será reemplazado.

LA TORRE STRATFORD

TROFEOS: Cuando los planes salen bien

Antes de hablar con la recepcionista, escanea a la mujer de la izquierda. Examina los cinco puntos de interés. Ahora haz una llamada de teléfono, con cualquiera de los subterfugios disponibles ⓳. Una vez la mujer se haya ido, habla con la recepcionista para que te deje pasar. Cruza los tornos y coge el ascensor al piso 47. Al salir ve la izquierda, luego a la derecha, sigue recto y entra por la derecha a los baños de caballeros. En el último baño encontrarás un paquete en el falso techo.

Una vez te hayas cambiado, sal del baño, ve a la derecha y luego a la izquierda, hasta la cafetería. En una mesa está la **Revista Detroit Today Nº 38**. Ahora, convierte al androide que lleva tu mismo uniforme. Hazte con un carrito de limpieza y condúcelo hasta la escalera de incendios, en un lateral de la cafetería, para dar paso a North. Con el fin de que los guardias despejen la entrada, sabotea la máquina expendedora que hay al final del pasillo.

Entra con North y cierra la puerta para evitar interrupciones. Después, lleva la bolsa a la ventana y coloca las ventosas para cortar el cristal. Desde la góndola, trepa hacia arriba por el exterior del edificio, corta el cristal para atravesarlo y entra por la puerta contigua. Hay un puesto de guardias: en lugar de matarlos, debes elegir 'Ardid'. »

» **Una vez en la sala de retransmisiones,** ordena a los androides que se aparten. Un humano consigue escaparse: si le disparas obtendrás el **Trofeo** de este capítulo (**Cuando los planes salen bien**), pero ya no podrás obtener el **Trofeo Victoria Moral**, y además la opinión pública estará contra ti. Deja que se vaya y repite luego el capítulo, sin grabar, para ganar dicho Trofeo. Es el momento de grabar tu mensaje. Puedes demandar los derechos que quieras para los androides, pero las decisiones cruciales son 'Calmado' y 'Pacífico' (20), al principio y al final de tu discurso.

Como dejaste escapar al humano, un escuadrón policial irrumpe en la sala. Simon está malherido: escoge Ayudarle y escapa hasta la azotea, por medio de un QTE. Allí debes decidir si acabas con la vida del androide, o bien si le dejas atrás con vida. Elige lo segundo y salta al vacío.

ENEMIGO PÚBLICO

De vuelta en el jardín de Amanda, búscala en la canoa de la zona central. Mientras navegáis, háblale del 'Club Edén', sé 'Decidido' y elige las respuestas 'Sin sentido' e 'Indiferente'. Cuando cambie la escena, sigue a Anderson y mantén pulsado L1 para escuchar el informe de lo ocurrido. Una vez en la sala de retransmisión, reproduce el mensaje de Markus y analiza los tres puntos de interés en su rostro. Después examina los impactos de bala en las paredes, el rastro de sangre azul, la consola frente al monitor y la gorra que hay detrás. Comprueba también las cámaras de seguridad para hacer una reconstrucción de los hechos.

Connor es informado de que los androides han sido retenidos en la cocina. Ve allí y busca la **Revista Tech Addict Nº 15**, sobre la mesa. Uno de los tres androides es un divergente, pero si prestas atención a sus gestos, enseguida sabrás cuál es (21). Puedes sondear su memoria, ofrecerles un Trato, Amenazar y hasta Torturar. Cuando decidas quién es el divergente, tendrá lugar un QTE muy intenso, pero cuyas consecuencias no puedes evitar. Intenta gritar a Hank o tirar la silla, pero lo más importante es que mires a tu izquierda y te quites el cuchillo. Arrástrate hasta tu regulador de bomba y colócatelo antes de que se agote el tiempo.

TROFEOS: Un atisbo de Jericho

¡Corre al pasillo! Tienes segundos para escoger entre salvar a Hank o quitarle la pistola al agente del FBI de la derecha. Haz lo segundo para abatir al divergente. Si eliges salvar a Hank, jamás verás el final bueno y Connor perderá la vida al sacrificarse.

El Trofeo de este capítulo (Un atisbo de Jericho) requiere que lo repitas, sin salvar partida. En lugar de ir a la cocina, examina la mancha de sangre azul de la pared y sube a la azotea. Sigue el rastro de sangre hasta una puerta. Después elige la opción 'Carga contra el divergente' (22) y completa el QTE para conectarte con Simon, justo antes de que el androide se suicide.











TREN DE MEDIANOCHE

TROFEOS: Aquí no ha pasado nada

Kara y Alice buscan ayuda en una granja. Empieza yendo a la parte trasera de la casa y acércate al chico que está cortando leña. Escoge 'Confiar' y acompaña a Alice a su dormitorio. Después de desvestirla, elige las opciones 'Tranquilizar', 'Malentendido', 'Sé optimista' y 'Sugiere comer'. Corre las cortinas y vuelve abajo con Rose. Cuando hables con ella, sé sincera y agota las respuestas hasta llegar a 'Frontera' y 'No hay opción'. Sigue a Rose al escondite de los androides, y después acompaña a Alice fuera. Vuelve con Rose y, tras la escena, estarás a solas con Adam. Hablar con él no sirve de mucho, así que ve a la mesa del centro, donde está la **Revista Century Nº 9**. Cuidado: asegúrate de dejarla en el artículo sobre La Tercera Guerra Mundial. El otro artículo muestra a un androide con el mismo rostro que Kara (23), y eso es algo que podría traerte problemas enseguida.

Dichos "problemas" vienen en forma de policía llamando a la puerta. ¡Ayayay! Dile a Luther que se lleve arriba a la niña. Después, esconde la sudadera de androide que hay junto a la televisión. Cierra la puerta del armario bajo las escaleras (donde hay suministros para androides), así como la puerta junto a la entrada, donde están los divergentes. ¡Hazlo todo deprisa! Cuando no haya rastro de pruebas de divergentes, tranquiliza a Adam y abre la puerta.

Tu objetivo es reducir los niveles de sospecha del "poli". Empieza por prepararle un café al agente. Si te pregunta si hay más gente en casa, responde 'Alice'. El policía echará un vistazo por el salón, y no encontrará nada sospechoso. Cuando hable con Adam, intervén y di que está 'Cansado'. Por último, el agente escuchará un ruido desde la zona donde están los androides. Para evitar que husmee, dile que ha sido el 'Perro' o la 'Lavadora'. El policía fisgón por fin se irá de casa, Rose llegará poco después y tú habrás obtenido el **Trofeo Aquí no ha pasado nada**.

CAPITOL PARK

TROFEOS: Transmite un mensaje o Arde Detroit

Nada más empezar, mira a tu izquierda para ver la **Revista Detroit Today Nº 39**. Ve tras North y, frente a la tienda, pulsa R2. Escanea las cámaras para localizar la red de alarmas: es una línea roja que te lleva hasta un socavón (24). Convierte a los androides y piratea los cables para inutilizar la alarma. Vuelve al centro de la plaza. Hay un dron que patrulla la zona, así que analízalo para realizar una preconstrucción. La ruta más segura es por los andamios, a la izquierda de la tienda. Ejecuta dicha ruta y destruye el dron. »

» **De camino a tu siguiente objetivo debes convertir al androide de la marquesina,** a los barrenderos y a otros dos androides estacionados más adelante. Junto a ellos hay unas obras, y un camión detrás de una verja. Sigue hasta el final de la calle y conviérte a los dos androides. De ese modo tú y North podréis cortar la calle con el cartel luminoso. Ahora, cuélate por la esquina en el recinto del camión. Usa las cizallas para cortar el candado (si no las encuentras, North te las dará). Después, piratea el camión y condúcelo hasta la tienda para reventar la entrada.

Debes convertir a todos los androides de la tienda. Luego, ve con North y pulsa L1 para mirar al androide que tienes enfrente. Dirígete al centro de la plaza para dar un discurso a tus nuevos aliados. Como queremos el final bueno, tu elección ha de ser una protesta pacífica, elevando poco a poco el porcentaje de dicha decisión. Acércate a las ventanas y bancos y haz grafitis sobre ellos. También puedes piratear las farolas, las marquesinas y los aparcamientos de androides. Lo importante es que no causes daños. Al alcanzar el porcentaje del 100%, tendrá lugar una intensa escena. Corre hasta la esquina, con North. Cuando te entregue la pistola, escoge la opción 'Perdona' y no dispares a los policías. Habrás obtenido el **Trofeo Transmite un mensaje**.

Para obtener también el Trofeo Arde Detroit, repite el capítulo desde el punto de control 'Haz una declaración', sin guardar partida. En esta ocasión tienes que dar un mensaje violento: rompe ventanas y escaparates, vuelca los coches, arranca los bancos... Cuando el porcentaje de violencia sea el 100%, tendrá lugar una escena. Esta vez ejecuta a los policías.

EL SEÑOR KAMSKI

TROFEOS: Lazos de afinidad y Prioridades

Connor y Hank deciden entrevistar al creador de los androides, Kamski. Sal del coche y elige las opciones que más te apetezcan en tu conversación con Anderson. Un rostro muy familiar te dará la bienvenida. Una vez en la mansión, responde a Hank con 'Sinceridad' y analiza el cuadro de la derecha. También debes leer la **Revista Nº 17 de Tech Addict**, en la mesita bajo el cuadro. Sigue hablando con Anderson o curiosea.

El "chulito" Kamski os recibe poco después. Comienza la conversación seleccionando 'Ayuda', y elige 'Neutral' cuando tengas dicha opción. Kamski te pondrá en un serio aprieto: ¿disparar a Chloe a cambio de información (25)? Para conseguir el final bueno, debes hacer caso a Hank y no disparar, obteniendo así el **Trofeo Lazos de afinidad** y una frase muy reveladora sobre una "salida de emergencia". En cambio, si disparas a la androide conseguirás jugosa información de Kamski y también el **Trofeo Prioridades**, pero ya no podrás ver el final bueno y es probable que Hank no sobreviva.



LA MARCHA DE LA LIBERTAD

TROFEOS: Defiende tu posición y Confrontación

Markus dispone de un rato para él. Empieza por mirar a la izquierda y leer la **Revista Detroit Today Nº 42.** Luego puedes tocar el piano, o acercarte a la viga para sentarte. Tras la escena, responde con 'Sinceridad' a North y pregúntale sobre su pasado. Si has seguido esta guía, Simon habrá vuelto a Jericho sano y salvo.

Ya en el centro comercial, debes localizar a los androides con R2 y convertirlos a todos. Empieza por los tres que hay en el propio centro, y sal a la calle. Allí convierte a tres más, interviniendo cuando el humano intente agarrar a su androide. Los otros dos bloquearán la calle. En el otro extremo hay dos androides más a convertir. Ahora, levanta la tapa de alcantarilla que hay más adelante.

Ya no necesitas tocar a los androides para convertirlos, sino que basta con pulsar el botón indicado en pantalla. Hazlo con los dos que hay a tu derecha, junto al letrero luminoso. Avanza encabezando la manifestación, pulsando los botones para convertir a los androides repartidos por las aceras. Un policía os espera al final: levanta los brazos.

Haz que prosiga la manifestación, coreando los eslóganes que prefieras. Al final de la calle tienes que detenerte. Para conseguir el final bueno necesitas que todos los personajes sobrevivan, de modo que escoge la opción 'Dispersaos', dos veces (26). En cambio, si escoges la opción 'Ataca', Markus deberá afrontar un complejo QTE para sobrevivir.

Vamos con los Trofeos, para los cuales debes repetir el capítulo desde el punto de control 'Llega hasta la plaza'. Para obtener **Confrontación**, una vez estés en la plaza debes plantar cara, escogiendo las opciones 'Ataca y Confirma'. Completa el QTE y habrás ganado el Trofeo. Y para conseguir **Defiende tu posición**, selecciona 'Aguanta' dos veces y luego 'Sacrificio', para que tu amigo dé la vida por ti.

ÚLTIMA OPORTUNIDAD, CONNOR

TROFEOS: Buen olfato

Habla con Amanda, que está en el centro del lago. Hay una única respuesta posible, tras la cual debes quedarte en 'Silencio', preguntar por la 'Foto de Amanda', 'Connor' y 'Secreto'. Una vez en la comisaría, escoge las respuestas 'Frustrado', 'Caos', 'Preocupado' y 'Buen agente'. Hank te echa una mano para que puedas coger la llave de su mesa y escabullirte a la sala de pruebas (al fondo a la izquierda). Antes de entrar, Gavin volverá a molestarte: tú decides si ignorarle o darle una respuesta.

En la sala de pruebas tienes que introducir la contraseña de Hank, que como podrás imaginar es 'PUTACONTRASEÑA'. Si has seguido nuestros consejos, deberás disponer de todas las pruebas posibles, pero el tiempo juega en tu contra. ¿Recuerdas al divergente de la cocina? Examínalo. Luego, ve al androide a la izquierda del todo (el divergente del principio del juego) y coge la pieza Nº 3983v. Pónsela al androide de la cocina y elige la opción Engaña. El androide no se lo "traga", de modo que ve a la zona central. Allí está la táblet con el mensaje de Markus: actívala para muestrear su voz. Vuelve con el androide y usa la voz de Markus para engañarle y conseguir la ubicación de Jericho (27). Parece que Gavin no ha dicho su última palabra: supera el QTE y dale una lección a este "pesado" agente.

Respecto al Trofeo Buen Olfato, necesitas no haber disparado a Chloe en el capítulo **El Señor Kamski**, además de cumplir al menos uno de estos requisitos:

»

» • Haber matado a las Tracis en el Club Edén.
• Haber conseguido el **Trofeo Un atisbo de Jericho** tras acabar con Simon.
• Haber detenido al divergente del capítulo **Enemigo Público** (el de la cocina).

Si has seguido la guía, por lo menos has tenido que cumplir el tercer requisito: el Trofeo ya es tuyo.

ENCRUCIJADA

TROFEOS: Tres en Jericho, Tierra quemada, Uno de nosotros, Obediencia

Kara es el primer personaje que manejamos en este capítulo. Habla con Rose un poco o escucha las noticias. Una vez en la calle principal, ve hacia el barco del fondo. En Jericho debes ir hasta el bidón con fuego y dejar a Alice al lado, con Luther.

El control pasa entonces a Connor, que se ha infiltrado entre los divergentes. Examina con R2 una de las cajas para descubrir explosivos. Ve hacia las escaleras para que Connor conozca a Lucy. De vuelta con Kara, encontrarás en esta zona la **Revista Detroit Today Nº 43**, pero sólo si en el capítulo La marcha de la libertad cargaste contra la policía. Busca a Markus y Entabla amistad con él. Después vuelve con Alice y, tras las reveladoras secuencias, dale un abrazo a la niña.

Con Markus al mando, escoge las opciones 'Decidido', 'Sin remordimientos', 'Dialogo' y 'Triste'. Debes rechazar la peligrosa propuesta de North; en su lugar, bésala. Connor interviene poco después: elige las respuestas 'Desalienta', 'Instrucciones', 'Te conozco', 'Convence', 'No digas nada', 'Muestra dudas', 'Pregunta' y, por fin, 'Vuélvete divergente'. ¡Ya era hora, Connor! Supera el QTE para que el androide rompa su programación.

El caos estalla, y vuelves con Kara. Corre tras Luther. Ahora, con Markus, escoge la opción 'Vuela Jericho' y corre hasta la siguiente escena. De nuevo con Kara, ayuda a Luther cuando le hieran, superando el QTE. Corre por la derecha y después abre la puerta para completar otro QTE. Con Markus otra vez, evita a los guardias o usa los QTE para pelear contra ellos. Siempre que puedas, salva a los androides en problemas. Cuando veas al soldado con escudo, ve por la izquierda hasta la pasarela y usa la tubería para salvar a más divergentes. Después, actúa para ayudar a Josh.

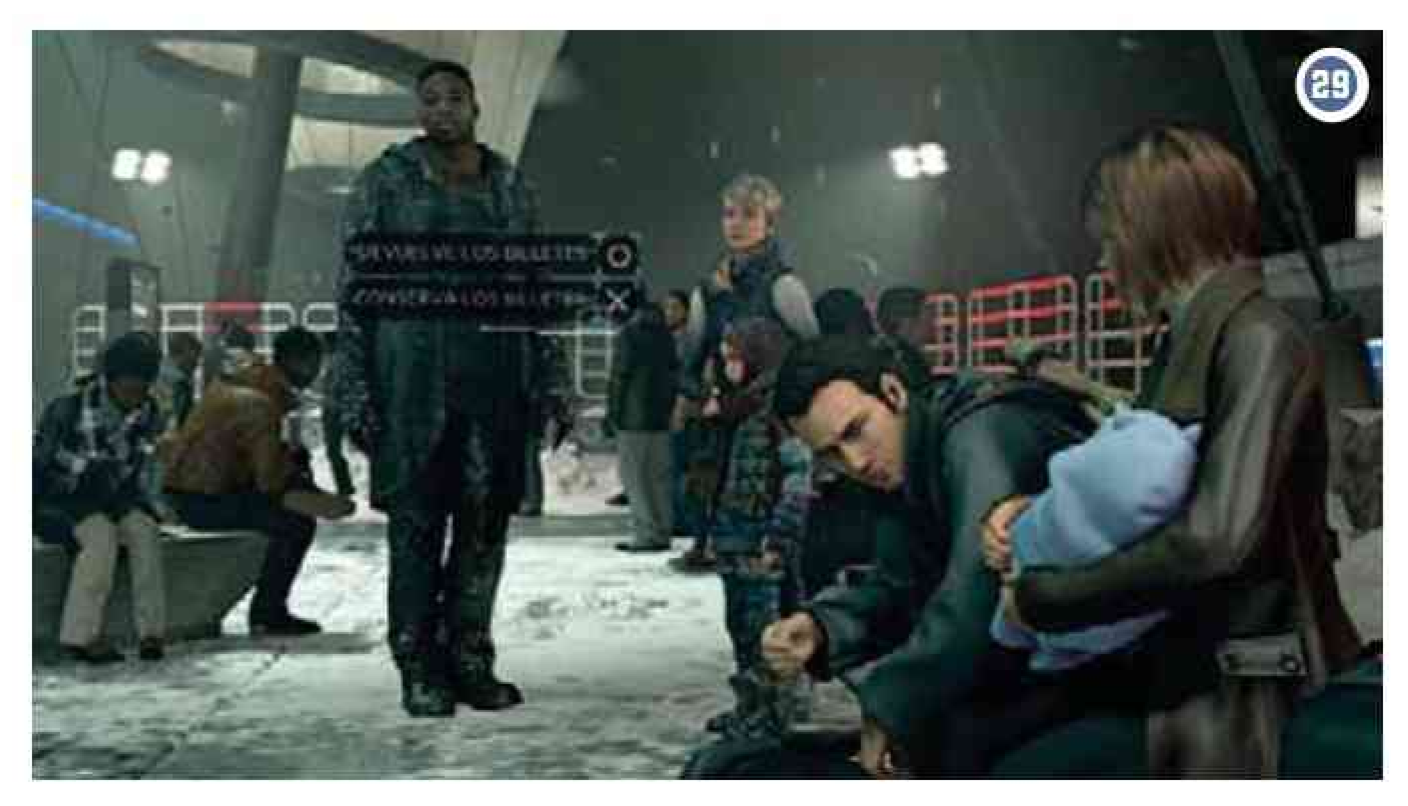
Kara ha logrado escapar... o casi. Tras huir de los disparos 28, finge que has muerto y elige 'No te muevas'. Espera cuando se hayan ido los soldados. Una última vez con Markus: gana la pelea y elige la opción 'Salvar a North'. El capítulo termina y habrás conseguido los **Trofeos Tres en Jericho**, **Uno de nosotros** y **Tierra quemada**. Si quieres el **Trofeo Obediencia**, repite el capítulo, sin guardar, y haz que Connor elija la opción 'Sigue siendo una máquina'.

LA NOCHE DEL ALMA

TROFEOS: ninguno

Markus ha ido a presentarle sus respetos a Carl, bien en su casa si sobrevivió, o en su tumba. Escoge las opciones que quieras, pues no son trascendentales. La siguiente escena es con los divergentes que lograron escapar. Habla con Kara y luego con Connor, con quien debes mostrarte 'Indulgente'. Acepta el plan de Connor. Recorre la zona para hablar con North, Josh y Simon, eligiendo las respuestas que prefieras. Es hora de dar un nuevo discurso. Tus opciones son realizar una protesta pacífica o bien iniciar una revuelta violenta. Como hasta ahora has sido pacífico, elige dicha primera opción.





LA BATALLA DE DETROIT

TROFEOS: Victoria moral, Puerto seguro, Un ejército de Yos, Yo decido ahora, Socios, Invencible, Familia feliz, Esta es mi historia, Supervivientes

En la rueda de prensa de la Presidenta, mueve la cámara entre los periodistas y elige las preguntas que quieras. Vamos ahora con Connor: sigue al guardia y entra en el ascensor. Escoge la opción de la izquierda y completa el QTE para dejar fuera de juego a los dos vigilantes. Después, activa el ascensor usando la voz del agente 54.

La acción se centra ahora en Kara y Alice. Avanza por la calle y, cuando la niña tenga frío, elige 'Déjalo activado' (te será útil más adelante). Coge la pistola de la esquina y avanza, escogiendo las zonas de escondite de riesgo bajo. Muévete de un coche a otro siempre que los guardias no estén mirando en tu dirección. Un poco más adelante verás a Luther, atrapado. Debes salvarle, así que ve hacia el coche de la izquierda y coge un ladrillo. Acércate lentamente y deja KO al guardia. Luther por fin se reúne con Kara y Alice. Moveos hasta los siguientes coches y de ellos al autobús. Para avanzar es necesario pasar un puesto de control. Tienes la identificación, pero hay que superar una serie de preguntas. Elige las opciones 'Excusa de Alice', 'Mantén la calma', 'Fría' (gracias al "tembleque" de Alice) y 'No hagas nada' dos veces.

Markus encabeza la marcha hacia el campamento. Sigue adelante y, cuando surjan, escoge las opciones 'Pacífico' y 'Calmado'. Ve hacia los soldados y elige una opción pacífica, como 'Levantar los brazos' o sentarte. Supera los QTEs con Connor para acabar con el resto de los guardias. Después, ve al fondo del recinto y convierte a los androides.

De vuelta con Kara, al moverte por la estación de autobuses, y siempre que no le matases, puedes encontrarte con Todd. Habla con él escogiendo la primera opción de diálogo. Después, permite que Alice se despida de él una última vez para hacer las paces. Para subir al autobús son imprescindibles unos billetes. Si vas a la izquierda, una madre con su bebé los dejará caer. Cógelos, aunque poco después volverán la mujer y su marido, preguntando por los billetes. Toca ser egoísta y, aunque el afecto de Alice disminuya, responde negativamente dos veces cuando el juego te dé la opción de devolver los billetes 29. Ya puedes tranquilizar a Alice para ir al bus. Pero ¿y si te pueden los escrúpulos y le devuelves los billetes a la pareja? Pues el final bueno "se desvanece" y necesitas otra vía de escape. Busca a Rose, a la derecha, que se ofrece a introduciros en Canadá a través del río. »

» **De nuevo con Markus, baja del coche y arranca el banco de la derecha.** En otro banco al lado tienes **la última Revista de la partida: el Nº 45 de Detroit Today**. Tu misión en el campamento es prepararte para la inevitable carga. Tranquiliza a tantos androides como puedas, coloca la bandera, enciende el fuego en los bidones y ve hacia el fondo, para elegir un mensaje que transmitirán los periodistas. Después, habla con North y sube a la barricada. Rechaza hablar con el negociador del FBI, o de lo contrario Markus y North podrían morir.

Es el momento de Connor. Elige las opciones 'Hank' y 'Garantía'. Después debes escoger 'Salva a Hank' y 'Disparar'. Pelea contra tu doble superando el QTE. Hank no tiene claro quién es quién, así que responde a sus preguntas con Sumo (el nombre de su perro) y Cole (el de su hijo fallecido). A estas alturas Anderson es ya tu amigo, y sabrá a qué androide debe disparar. Ya puedes convertir al resto de los androides.

Con Kara descubres que en la frontera canadiense hay un último control. Mira el cartel con L1. A tu derecha está el androide Jerry, y a la izquierda Rose. Despídete de ambos y mírate en el espejo del baño. Una vez en el control de seguridad, escoge la opción 'Sin sacrificios', activada gracias a la manifestación pacífica de Markus. El guarda os dejará pasar a los tres, ¡por fin vais a entrar en Canadá! El grupo ha cruzado la frontera.

El escenario es distinto si decidiste devolver los billetes. Despídete de Rose y coloca a Alice en la lancha, para subir a ella. Activa el motor, pero poco después os descubrirán los guardas que patrullan el río. Intenta superar los QTEs y llevar la lancha a la orilla, aunque es poco probable que sobreviváis tú, Luther y Alice.

La hora de la verdad para Markus. Supera el intenso QTE y, al final de la secuencia, besa a North. ¿Final feliz para la "parejita"? Aún no. Connor tiene problemas de estabilidad, pero recuerda una valiosa información que le dio Kamski: siempre hay una salida de emergencia. Pulsa R2 y ve hacia el icono amarillo, al fondo a la derecha. Pulsa el panel azulado y evitarás ser hackeado. Así conseguirás el Trofeo Yo decido ahora. Tras los créditos y tu reencuentro con Hank, habrás obtenido el resto de Trofeos. Tan sólo te faltaría el de Misión completada, así que repite el capítulo desde el punto de control de Kara saliendo de la frontera. Cuando llegues a la parte del hackeo de Connor, no lo detengas. ¡Enhorabuena, lo has conseguido!





LA BATALLA DE DETROIT: AVENTURA ALTERNATIVA PARA KARA Y MARKUS

TROFEOS: Liberación y Escapa de la muerte

Las cosas pueden ir muy mal a Kara y Alice si, en **Encrucijada**, no ayudaste a Luther o bien si escogiste las opciones Ríndete y Obedece. También para Markus, en el caso de que al final de **La Marcha de la Libertad** decidiese Atacar a la policía, y si en **La noche del alma** escoges la opción 'Revolución'.

Ju**sto después de que Connor entre en la Torre CyberLife,** Kara y Alice están en un campo de prisioneros androides. Empieza tranquilizando a la niña, mientras sigues las órdenes de los guardias. Protege a Alice y ve a la tienda de campaña. Ofrece tu ayuda, pero en vez de escapar, vuelve con la niña. En ese momento vuelves a Markus: ponte a correr y completa el QTE.

De vuelta con Kara, pulsa R2 para localizar a Ralph y pedirle que se tranquilice. Si vas un poco hacia arriba encontrarás a Jerry: habla con él. Hay otro Jerry detrás de la verja que aparece en la secuencia. Dos soldados te llevan a otra zona, y vuelves a manejar a Markus. Ordena el Asalto y ponte a cubierto. Si miras sobre el parapeto puedes apuntar y pulsar el botón indicado, acabando con un soldado. Pasa a la siguiente zona y mira a la izquierda para solicitar Fuego de cobertura. Debes repetir este proceso, sin importar las bajas androides. En el momento en que disparen a Simon, apunta hacia la torre y pide 'Fuego de cobertura' para poder desplazar al androide. Vuelve a mirar a la izquierda para solicitar más cobertura y una carga. Ordena el asalto y repite el proceso una vez más. Finalmente, completa el QTE.

Cuando vuelvas con Kara, sigue la línea y da un paso al frente. ¿Oyes a Alice? Mira a la derecha para llamarla y tranquilizarla. Habla con el próximo Jerry: puedes enviarlo para distraer a los guardias. Hazlo y evita el foco del dron, moviéndote con Alice hacia la derecha. El control vuelve a Markus, con el que debes superar otro QTE. Ya con Kara, elige 'Juntas' y conseguirás salvarlas... ¡por los pelos! El resto del capítulo puedes completarlo como prefieras.

»

» FINAL MALO



Este final tiene lugar si la rebelión androide se vuelve violenta, si Kara permite que Alice muera o si Connor traiciona a los divergentes. Para verlo, debe cumplirse alguno de estos factores:

- Uno o más de los personajes principales no sobrevive.
- En su mensaje desde la Torre Stratford, Markus se muestra determinado en su cruzada y desprecia a los humanos.
- Kara no escapa de casa de Todd y Alice muere.
- Connor no empatiza con los divergentes, matando a las Tracis y a Chloe.
- Connor no se hace amigo del Teniente Anderson, conduciéndole al suicidio en el capítulo **La noche del alma**.
- Kara no consigue escapar de Zlatko.
- Markus se enfrenta con la policía durante la Marcha de la Libertad.
- Connor rechaza convertirse en divergente y se enfrenta a Markus, matándole 1.
- Kara y Alice no logran escapar y mueren en la prisión de androides.
- Markus hace estallar la bomba sucia.

OTROS DESENLACES

Además de los finales Bueno y Malo, los destinos de Kara, Connor y Markus pueden cambiar a lo largo del juego. Dicho de otro modo: en función de nuestras decisiones, los protagonistas alcanzarán un final en distintas circunstancias.

MARKUS

El mejor final posible para Markus es que tanto él como todos sus amigos sobrevivan, y eso incluye a John, Simon, Josh y North. Además, el gobierno de Estados Unidos debe abandonar sus planes de "desmantelar" a todos los androides del país. Asimismo, la revolución que dirige Markus puede triunfar de varias maneras. Lo ideal es que consiga ganar como un movimiento pacífico, obteniendo el apoyo de la opinión pública con una serie de decisiones respetuosas. Pero también es posible que Markus se imponga con una revuelta violenta,



y lograr la liberación de los androides sin contar con el favor de la población 2.

Puede morir en: *La Marcha de la Libertad*, *Encrucijada* y *La Batalla de Detroit*.

KARA

Si has seguido nuestra guía, habrás alcanzado el final perfecto para la androide, Alice y Luther, con los tres sanos y salvos cruzando la frontera. Pero por el camino pueden ocurrir varios contratiempos, como que el gobierno logre capturar a Kara y Alice y las envíe a un campo de "reciclado" de androides, en **La Batalla de Detroit**. Allí hay dos posibles finales, a cual peor: Kara se escapa del campo, dejando atrás a Alice; o bien Markus no consigue liberar el campo y las androides mueren allí ❸. ¿Y Luther? El "gigantón" puede morir junto a Kara y Alice en La Batalla de Detroit, o bien sacrificarse para que ambas se salven.



Puede morir en: *Noche de tormenta*, *A la fuga*, *Zlatko* y *La Batalla de Detroit*.

CONNOR

El final feliz de Connor ya lo conocéis: se vuelve divergente, vence a su clon y resiste el hackeo de CyberLife. Connor puede morir tantas veces que le hemos dedicado su propia sección; pero existen dos muertes definitivas. La primera es en la Torre CyberLife, cuando combate contra su doble, y en caso de fallar los QTE. Si Connor gana y decide que es fiel a sus amos, deberá luchar contra Markus al final del capítulo. Si Markus gana, será el adiós definitivo para Connor. Pero si es Connor quien derrota a Markus ❹ las cosas no le irán mejor, ya que Amanda le comunica que va a ser reemplazado por el modelo RK-900. En cuanto a Hank, si decides que Connor sea fiel a CyberLife, el teniente se quitará la vida en **La noche del alma**.



Puede morir (de manera definitiva) en: *La Batalla de Detroit*.

LAS MIL Y UNA MUERTES DE CONNOR

El único modo de hacerte con el Trofeo Volveré es conseguir que Connor muera en varias ocasiones ❺. Completar este reto también te dará los **Trofeos Sólo es una máquina**, **Prioridades** y **Ratón de Biblioteca.** ¡Ojo! Para realizar esta sección debes terminar el juego y empezar una Nueva Historia. Repite cada capítulo hasta conseguir que Connor "estire la pata" en el momento indicado.



»





» ## LA REHÉN

Ve directo hacia Daniel y provócale para que te dispare, o bien sacrifícate para salvar a la niña.

SOCIOS

Tírale la copa a Hank y captura al divergente.

EL INTERROGATORIO

Amenaza al androide, dile la 'Verdad' y sondea su memoria. Sé frío al final y, por último, elige la opción Intervén para que Connor reciba un disparo en la cabeza.

ESPERANDO A HANK

Un detalle divertido del jardín oriental: si en vez de ir hacia Amanda vas a la derecha, encontrarás una serie de lápidas, indicando las veces que has muerto. Una vez en la comisaría, sigue haciendo lo posible para que Hank te odie. Cuando puedas hablar con él, escoge las opciones Nuevo Connor y Positivo. Tras la opción Empieza a trabajar, elige responder de forma Agresiva y Amenaza a tu compañero.

A LA FUGA

Deja que la policía descubra a Kara para llegar a la secuencia de la autopista. Elige la opción Ve para que Connor persiga a las fugitivas, pero debes fracasar en el QTE y provocar que el androide acabe espachurrado. Repite el capítulo, "matando" a Alice y Kara en la autopista.

EL NIDO

Completa el capítulo de forma normal hasta la persecución del divergente. Cuando te estés deslizando por la cristalera hacia el tren 6, falla en el QTE para matar a Connor.

RULETA RUSA

Avanza hasta darle la ropa a Hank, y después no hagas nada más, simplemente espérale hasta que vuelva.

REPUESTOS

Aquí manejas a Markus, pero es importante en nuestros planes para Connor. Debes rechazar al androide de seguridad y dejar que te atrapen los guardias de seguridad.

EL CLUB EDÉN

Asegúrate de matar a las Tracis.

EL PUENTE

Hank está hasta las narices de ti y da igual lo que hagas o digas, te pegará un tiro 7. De paso habrás conseguido el Trofeo Solo es una máquina.

LA TORRE STRATFORD

Con Markus, deja escapar al humano y lleva a Simon al tejado, donde debes matarle.

ENEMIGO PÚBLICO

Si mataste a las Tracis, cuando entres en la cocina y pelees con el divergente, déjate morir. Pero si dejaste que las Tracis escapasen, al final del capítulo salva a Hank para que el divergente acabe contigo.

EL SEÑOR KAMSKI

Completa el capítulo dos veces, primero disparando a Chloe y seleccionando la opción 'Virus' en la conversación. Repítelo sin disparar a Chloe.

LA MARCHA DE LA LIBERTAD

¿Recuerdas lo que hemos hecho con Markus? Ahora está desprotegido: elige las opciones 'Aguanta' y 'Sacrificio', y el androide será erradicado.

ÚLTIMA OPORTUNIDAD, CONNOR

En la comisaría, busca a Perkins en una de las habitaciones del lateral. Mira hacia las celdas con L1. Libera al preso pirateando la puerta, coge la llave de la sala de pruebas (en la mesa de Hank) y ve a ella. Cuando Gavin se acerque, vete. Como has matado a las Tracis, las puedes examinar: intercambia la pieza 6775W y elige la opción Trato. Quítale la cabeza a la Traci de pelo rojo e intercámbiala con la de su compañera. Cuando entre Gavin, haz mal la QTE para que mate a Connor.

ENCRUCIJADA

Como has matado a Kara y Markus, la misión se centra en Connor. Sube y busca a Lucy. Ahora North está al mando: intimídala y No digas nada el resto de la conversación. Elige la opción Sigue siendo una máquina. Cuando tenga lugar el ataque, fracasa en el QTE para que el soldado acabe contigo.

LA NOCHE DEL ALMA

Ve a la cocina para decir 'Adiós' y 'Disculparte'. Luego elige las opciones 'Arma' y 'No insistas', consiguiendo así la última muerte necesaria para el **Trofeo Volveré**.

REVISTAS

Repartidas por todo el juego hay 46 revistas, en formas de táblets ❽. Las revistas vienen por partida doble, con dos ejemplares en cada táblet. Son artículos que profundizan en el mundo de Detroit y los acontecimientos de la historia. A veces tus decisiones alteran el tipo de revista que vas a encontrar en un capítulo. Para que el juego las "contabilice" debes pasar todas las páginas. Estas son las revistas que puedes leer en cada episodio:

CAP.	REVISTA
2	• Nº 10 de Tech Addict • Nº 21 de Green Earth
3	• Nº 22 de All Sports • Nº 1 de Century y Nº 23 de All Sports • Nº 11 de Tech Addict
4	• Nº 2 de Century • Nº 27 de Detroit Today
5	• Nº 25 de Gossips Weekly • Nº 12 de Tech Addict
9	• Nº 3 de Century • Nº 26 de Gossips Weekly
10	• Nº 28 de Detroit Today (o Nº 29, en función de nuestras decisiones) • Nº 30 de Detroit Today
12	• Nº 31 de Detroit Today / Revista Canada
13	• Nº 32 de Detroit Today • Nº 13 de Tech Addict
14	• Nº 20 de Green Earth • Nº 33 de Detroit Today
16	• Nº 34 de Detroit Today • Nº 35 de Detroit Today
17	• Nº 5 de Century • Nº 4 de Century
19	• Nº 14 de Tech Addict • Nº 36 de Detroit Today
20	• Nº 37 de Detroit Today • Nº 24 de Gossips Weekly
21	• Nº 8 de Century • Nº 40 de Detroit Today
22	• Nº 6 de Century • Nº 38 de Detroit Today
23	• Nº 16 de Tech Addict • Nº 21 de Green Earth
24	• Nº 9 de Century
25	• Nº 39 de Detroit Today • Nº 7 Century
26	• Nº 17 de Tech Addict • Nº 15 de Tech Addict
27	• Nº 42 de Detroit Today • Nº 18 de Tech Addict
29	• Nº 43 de Detroit Today • Nº 44 de Detroit Today
31	• Leaving Detroit Nº 45 • Nº 46 de Detroit Today



»

» TROFEOS

En *Detroit: Become Human* no conseguirás todos los Trofeos en una misma partida. Será necesario repetir varios capítulos, para tomar decisiones alternativas que desemboquen en nuevos finales.

TROFEOS DE PLATINO

MAESTRÍA EN DETROIT
Consigue todos los Trofeos del juego.

TROFEOS DE ORO

ESTA ES MI HISTORIA
Acaba el juego.

ESTAS SON NUESTRAS HISTORIAS
Debes conseguir 20.000 puntos de bonificación.

SUPERVIVIENTES
Todos están vivos al final.

TROFEOS DE PLATA

INVENCIBLE
No pierdas ninguna pelea antes de llegar al final.

RATÓN DE BIBLIOTECA
Encuentra todas las revistas que hay en el juego, incluyendo las portadas alternativas.



SOCIOS
Hank y Connor han sido amigos hasta el final.

FAMILIA FELIZ
Kara, Alice y Luther llegan juntos al final ❶.

VOLVERÉ
Connor ha muerto y ha regresado en todas las ocasiones posibles antes del final.

TROFEOS DE BRONCE

GRACIAS
Juega el primer capítulo.

MISIÓN CUMPLIDA
Connor salva a Emma.

SECRETOS
Kara descubre el contenido del cofre de Alice.

DIVERGENTE LOCALIZADO
Connor encuentra al divergente en el desván.



SOMOS LIBRES
Kara y Alice escapan de Todd.

DEFENSA PROPIA
Markus empuja a Leo ❷.

AUTOCONTROL
Markus no se defiende de Leo.

CONFESIÓN
Connor hace que el androide capturado confiese.

REFUGIO
Kara y Alice pasan la noche en el motel o bien en la casa abandonada.

CONOCE A TU COMPAÑERO
Connor obtiene todas las pistas posibles sobre el teniente Hank Anderson.

CORRE, KARA, CORRE
Kara y Alice logran evitar a la policía.

CÓGELO
Connor alcanza a Rupert en lugar de socorrer a Hank.

SALVA A HANK
Connor deja escapar a Rupert y salva a su compañero.







ESCAPA DE LA MANSIÓN
Kara y Alice escapan de Zlatko.

IMPLACABLE
Connor acaba con las Tracis.

DUDAS
Connor deja ir a las Tracis.

HÉROE DE JERICHO
Markus consigue el mayor número posible de repuestos.

SOLO ES UNA MÁQUINA
Hank liquida a Connor.

UNA SONRISA EN SU ROSTRO
Alice monta en el tiovivo ❸.

CUANDO LOS PLANES SALEN BIEN
Markus da su mensaje sin que salte la alarma y sin perder a nadie del equipo.

UN ATISBO DE JERICHO
Connor se conecta con Simon.

TRANSMITE UN MENSAJE
La manifestación que organiza Markus es pacífica.

ARDE DETROIT
Markus organiza una manifestación violenta.

AQUÍ NO HA PASADO NADA
Kara consigue que el policía se marche.

CONFRONTACIÓN
Markus se enfrenta a la policía.

DEFIENDE TU POSICIÓN
Markus se mantiene firme ante la policía ❹.

PRIORIDADES
Connor mata a Chloe.

LAZOS DE AFINIDAD
Connor se niega a disparar a Chloe.

BUEN OLFATO
Connor descubre por sí solo la ubicación de Jericho.

TRES EN JERICHO
Los tres protagonistas están en la Encrucijada.

TIERRA QUEMADA
Markus consigue hacer explotar el carguero.

LIBERACIÓN
Markus va al campo y libera a los androides.

VICTORIA MORAL
Markus hace retroceder a los soldados.

ESCAPA DE LA MUERTE
Kara y Alice escapan del campo de prisioneros.

PUERTO SEGURO
Kara y Alice cruzan la frontera.

UN EJÉRCITO DE YOS
Connor convierte a los androides.

MISIÓN COMPLETADA
Connor cede al hackeo y mata a Markus.

YO DECIDO AHORA
Connor resiste el pirateo encontrando la salida de emergencia ❺.

OBEDIENCIA
Connor elige seguir siendo una máquina.

UNO DE NOSOTROS
Connor se vuelve divergente.



PS4
DETROIT
BECOME HUMAN
PS4 Only On PlayStation
DETROIT
BECOME HUMAN
18
quanticdream